UNDER A Killing Moon

해외게임리뷰

윙코맨더 Ⅲ

에이스 오브 디프

키란디아의 전설3

늑대

국산게임리뷰

홍길동전2

통신용 게임

대혈전

갤럭시

기획특집2편

탱크를 해부한다!

IBM PC 집중공략

녹정기

언더 어 킬링 문

아머드 피스트

라이즈 오브 더 로봇

전륜기병 자카토

인터럽터

초계비행

시스템 쇼크

도깨비가 간다

은하영웅전설 Ⅲ SP

윙코맨더 아마다

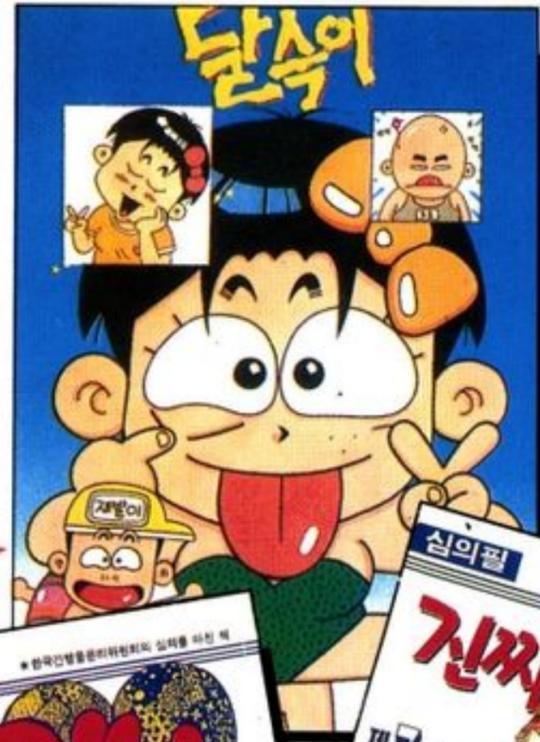
슈퍼게임방 700-9900

서울·충북 동일요금 적용

TV·드라마 퀴즈와 만화 퀴즈도 함께 즐기세요!

X-세대는 튀는 것을 선택한다.

만화라고 예외일순 없지?

이젠, 만화를 입체로 즐긴다구!

도전! 퀴즈제왕 700-4887

X-세대의 자존심을 건 흥미진진한 한판 대결! 진정한 '엑스'와 만나고 싶다.

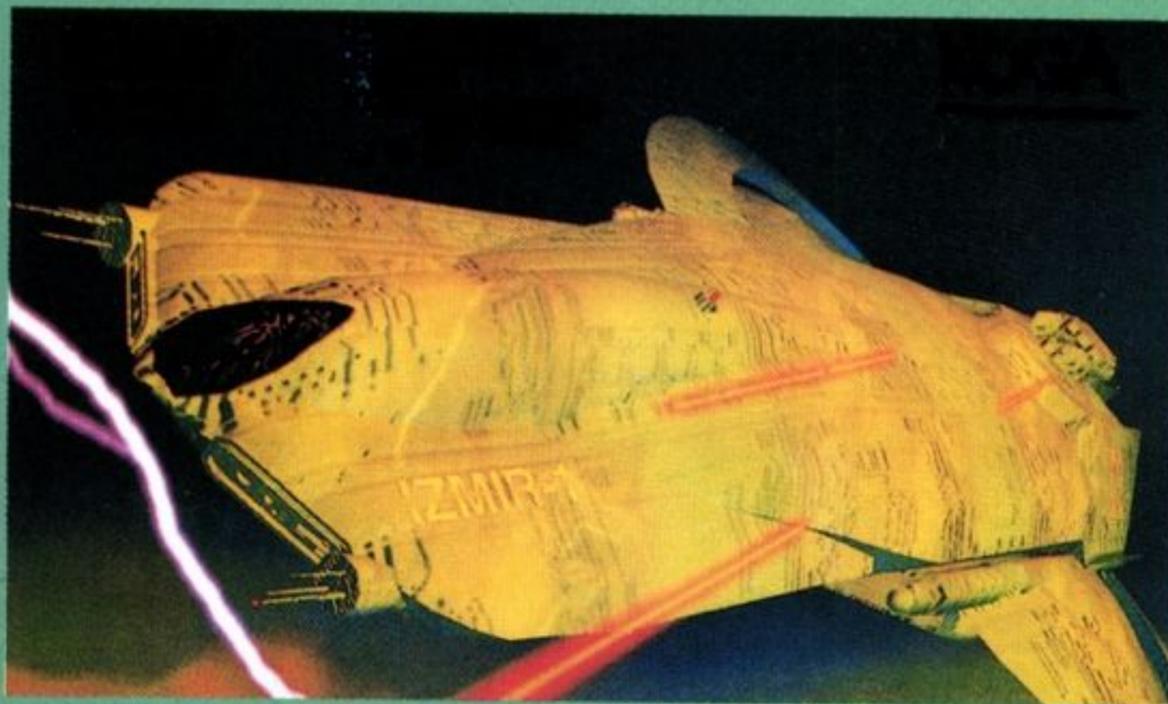
슈퍼게임방 정보료 30초/50원 도전! 퀴즈제왕 정보료 30초/80원 불건전정보신고 080-023-0113

오성문화센타제공 · 문의전화 02)706-9603

• 2명의 플레이어 선택으로 다른 시나리오전개
• 독특한 게임 시스템으로 다양한 특수효과
• 전 케릭터의 다관절화
• 고품질의 그래픽 사운드
• 최적의 난이도 시스템!
• 드디어 패밀리 프로덕션이 「인터럽트 제네레이션」을 예고한다!

장 르 : 슈팅게임
기 종 : IBM-PC 386 이상
메모리 : 4MB
사운드 : 애드립,사/블,사운드 캔버스 호환
용 량 : 10M
카 드 : VGA카드
발매일 : 95.1.25일

- 2인 동시 Play 가능
- 전투기, 로버트 변신합체 분
  자유 선택
- 비행슈팅 및 로보트슈팅
- 3차원 비쥬얼 씬
- 텍스츄어 맵팅된 배경

판매원 : 게임랜드 712-3682-3

장 르 : 3차원 슈팅게임
기 종 : IBM-PC 386 이상
메모리 : 4MB
사운드 : 애드립,사운드블러스터,미디호환기
용 량 : 미정

- 텍스츄어 맵을 도입한 3차원
  퍼스팩티브 액션
- SF적인 연출의 비츄얼 씬
- 3차원 랜드링된 캐릭터와 배

TEL.338-2313

전.륜.기.병 자카토

©1994 MAKKOYA ENTERTAINMENT

이제 슈팅게임의 새로운 장이 열린다.

–부드럽고 빠른 다중 스크롤 –사실적인 느낌의 그래픽
–미디, 사블, 애드립 완벽지원

서기 2150년, 세계최강의 동아시아연방 우주군 은 차세대 전폭기 (코드네임 Z-387 : 자카토)의 개발에 성공하여 그 시험비행을 극비리에 추진한다. 신형전폭기의 형태는 놀라웁게도 인간 형태를 띄고 다양한 작전수행이 가능한 기계화병기였다. 이 신형기체에 세계를 지배한다는 전설속의 왕인 전륜성왕의 명칭을 따서 전륜기병이라 는 이름을 부여한다. 이 새로운 전폭기의 성능실험을 위해서 선택된 사람들은 소수의 선발된 에이스. 그들은 최근 긴장이 고조되고 있는 목성궤도에 긴급배치된다. 그들의 임무는 자카토의 시험비행과 소행성지대에서의 적의 도발을 저지하는 일이다. 당신은 이제 연방의 명예를 걸고 출격한다.
발진! 전륜기병 자카토. 호평발매중

IBM-PC 386, RAM 1M,
DOS-5.0 이상
가격 29,000원

세균전 '95

©1995 MAKKOYA ENTERTAINMENT

시공을 초월하는 지적유희의 즐거움!

슈퍼세균전에 이어 막강해진 세균전 '95가 새롭게 선보입니다. 더욱 화려해진 그래픽과 새롭고 다양한 게임방식 그리고 안에 숨겨진 많은 이벤트들이 여러분을 환상의 세계로 인도합니다. 기대하세요.
2월 발매예정

전륜기병 자카토 TDS

©1995 MAKKOYA ENTERTAINMENT

초특급 SF R.P.G가 여러분 곁으로 다가옵니다. 이제 시뮬레이션, 슈팅, R.P.G가 완벽한 조화를 이룬 새로운 게임의 세계가 펼쳐집니다.

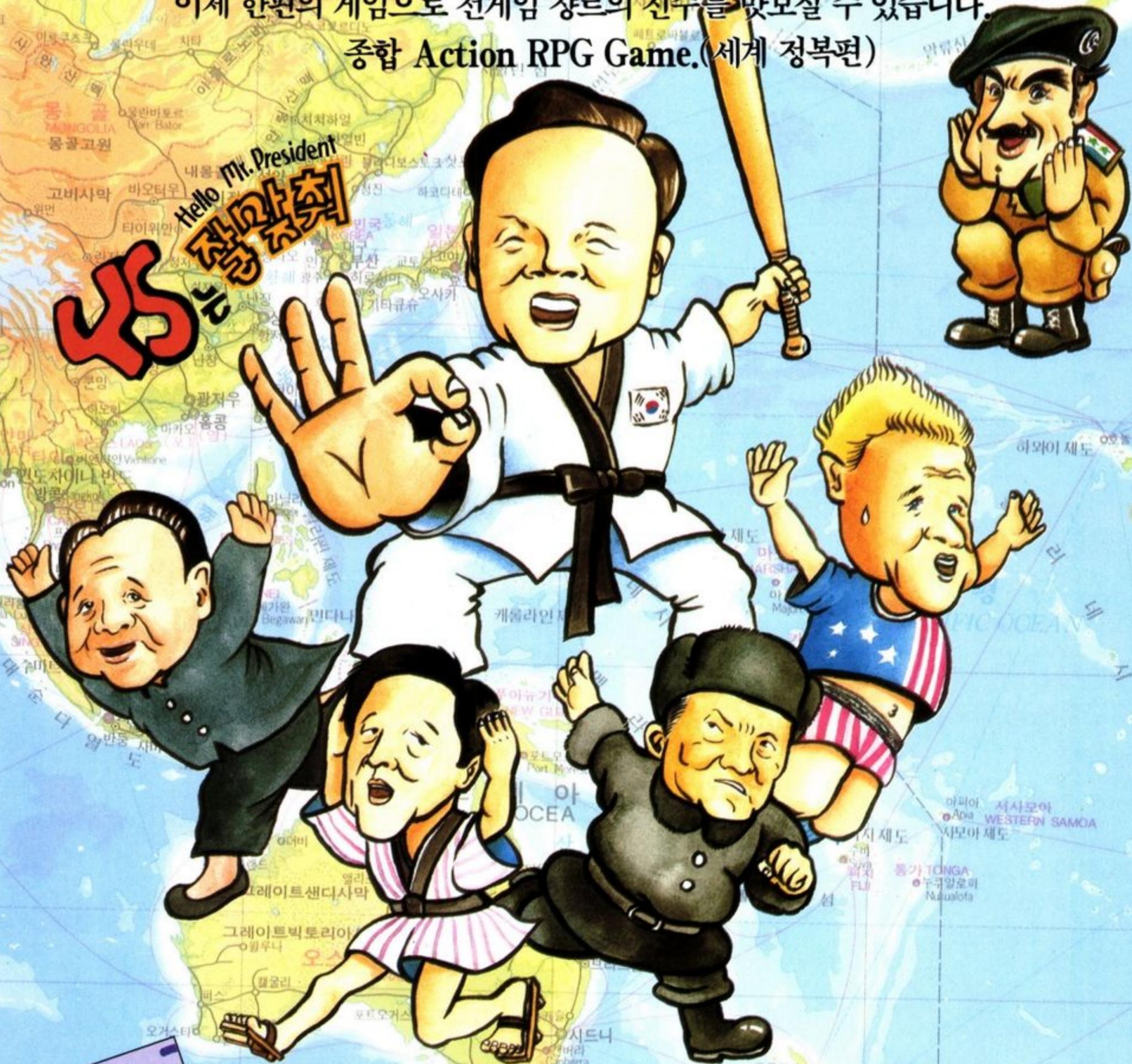
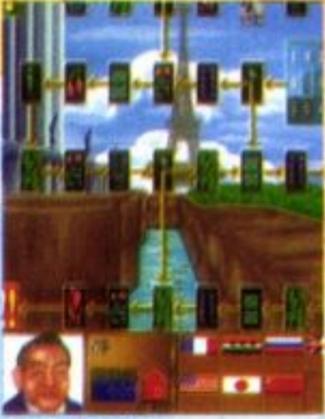
정의와 질서를 수호하는 우주 3대 기병단의 으뜸이었던 전륜기병단. 그러나 이제는 한낱 옛날 이야기가 되고 말았다. 전륜기병단의 미래를 걸머진 젊은 기병 자카토. 그는 과거에 일어났던 전륜기병단의 몰락에 대한 비밀을 추적하며 전륜기병단의 재건을 꿈꾼다. 그의 앞길을 가로막는 많은 위험과 음모를 물리치고 과연 그는 찬란했던 전륜기병단의 영화를 되찾을 수 있을 것인가?
3월 발매예정

으라차차

©1995 MAKKOYA ENTERTAINMENT
©1995 MIRINAE SOFTWARE

토종 도깨비의 놀라운 활약상을 기대하시라!

한국게임사상 최초로 막고야와 미리내의 공동작업을 통해 만들어지는 호화 액션 어드벤춰게임.
엄청나게 귀여운 우리의 주인공 꼬마도깨비 으라차차는 평화로운 우리 강산에 들이닥친 이상한 무리들과 한판 승부를 벌인다.
2월 발매예정

머나먼 세계
정상의 위치로 가는 길!!
이제 한편의 게임으로 전게임 장르의 진수를 맛보실 수 있습니다.
종합 Action RPG Game.(세계 정복편)
Hello Mr. President
5.25" Disk
1. 20M 대용량(5.25" FDD)
2. 당대 최고의 Charactor(세계 정상)
3. 상상을 초월하는 Idea
4. 온가족이 동시에 즐기는 가족오락관
5. Game 전문 S/W 전문회사가 제작한 초유의 화제작

순발력, Idea, 유머, 그리고 격투기, 당신이 세계 정상이라면?

초기화면
선택하세요.
Action만
Puzzle Action

1. 그림 맞추기
좌로 돌릴까? 우로 돌릴까?
좌우지, 아니지, 에이 Help 쓰자.

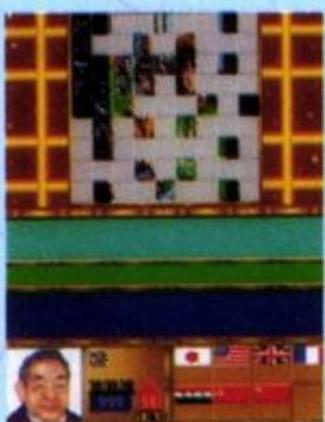
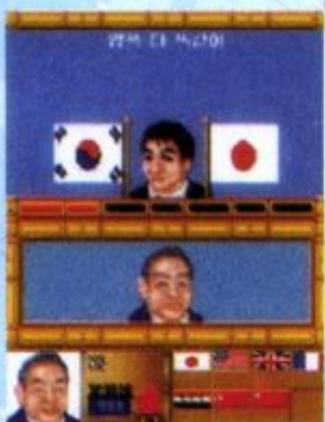
2. 틀린 그림 찾기
어떤 곳이 틀렸을까?
저기가 이상한데…

3. 그림 제목 맞추기
마우스를 움직일 때마다
그림의 윤곽이 드러나는데…

4. 부수기
키보드가 부숴져도
이번 판을 넘겨야…

5. 문답식 퀴즈
이럴 줄 알았으면
상식공부 좀 해둘껄.

6. 말 뒤집기
뒤집힌 말 찾기도 힘들지만
한글은 정말 복잡해.

7. 슬로트 머쉰
돌리다보면 운이 좋아
큰 상금이 오지 않을까.

8. 십자말 풀이
가로, 세로, 가로, 세로,
칸마다 글씨가 채워지는데…

9. 국기들기
재빠른 순발력으로
국기를 들어야…

10. 격투기
각 정상들의
필살기는 과연
무엇일까?

※ 이 한편의 Game에

- 오락실의 Hit Game 모음
- 전용게임기의 Action 효과
- P.C Game안의 Interactive 요소
- 교육적인 요소가 다 들어있습니다.

소비자가격 : 34,000(VAT 포함)

■ 판매원
▪서울 : 으뜸본점 (02)703-1564 게임랜드 (02)712-3682 ▪부산 : 태원상사 (051)805-8968
▪광주 : 마이컴프라자 (062)522-9938 ▪대구 : 꾸러기 (053)421-5234

(주) 열림기획
TEL : 704-2292·3
704-2038
(게임 문의처)

국산 소프트의 비폭력 선언!

기존의 단순 스크롤 액션 게임과는 다른
2인 동시 플레이어 퍼즐 형식을가미한 우리의 유저들을 위한 게임소프트
Super Trio 유저들이 잃어버린 참재미를 되찾아 줄 것이다.

게임 협력업체 대모집!!

SUPER TRIO

게임특징

- 동화적인 애니메이션
- 국내 최대의 스테이지
- 2인용 동시 PLAY
- 액션 아케이드
- 다중스크롤

사용환경

사용기종 : 386급 이상
HDD : 10MB이상
DOS : V3.0 이상
사운드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립, GM

(주)동성조이컴
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL : 554-8945, FAX : 3452-5334

더 이상의 악역은 싫다!!

영원한 악역이었던 고렘이 펼치는 정의의 한판승부!

TINY Golem™

게임특징
- ◆2인 동시 플레이 가능
- ◆다중스크롤
- ◆리얼한 입체 사운드
- ◆친숙하고 코믹한 캐릭터
- ◆장르: 횡스크롤슈팅

사용환경
- 사용기종: 386급 이상
- HDD: 7MB이상
- RAM: 2MB이상
- DOS: V5. X이상
- 사운드: 사운드블레스터, 옥소리, 애드립, GM

개발원

DSP TEAM
서울시 서초구 잠원동 24-2
TEL: 512-9820

판매원

(주)동성조이컴
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL: 554-8945, FAX: 3452-5334

IBM PC 히트게임차트

애독자 인기순위

1 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- (주)쌍용(02-270-8434)

2 어스토니시아 스토리

- 롤플레잉
- 소프트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프트라이(02-515-1053)

3 프린세스메이커 Ⅱ

- 롤플레잉
- 팔콤/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(02-3272-1372)

4 탄생

- 육성 시뮬레이션
- 소프트맥스/12월말 발매
- 38,500원
- 2HD 8장
- 소프트맥스(02-598-2554)

5 은하영웅전설 Ⅲ SP

- 전략 시뮬레이션
- 보텍/KCT
- 2HD 4장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

애독자 구매희망순위

1 전륜기병 자카토

- 슈팅
- 막고야/1월말 발매
- 29,000원
- 2HD 4장
- 막고야(02-3272-3521)

2 하데스

- 비행 시뮬레이션
- 아블렉스/1월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 아블렉스(02-817-8685)

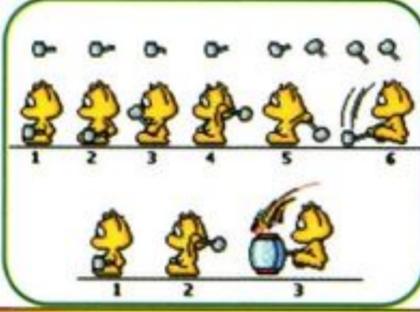
3 윙코맨더 3

- 비행 시뮬레이션
- 오리진/2월말 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 동서게임채널 (02-606-8020)

4 대항해시대2

- 항해 시뮬레이션
- 코에이/2월말 발매
- 미정
- 미정
- 범아정보시스템 (02-401-2531))

5 통코

- 액션 아케이드
- (주)트윔/1월초 발매
- 25,000원
- 2HD 2장
- (주)트윔(02-704-8946)

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6	삼국지3 한글판	전략 시뮬레이션	코에이	2HD 4장	42,900원
7	윙코맨더 아마다	비행 시뮬레이션	오리진	3.5인치 6장	39,000원
8	론머맨	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	49,500원
9	항공모함대해전Ⅰ, Ⅱ	전략 시뮬레이션	S.S.G	3.5인치 5장	36,000원
10	피와 기티 스페셜	액션	패밀리 프로덕션	2HD 3장	29,000원
11	테이크백	비행 시뮬레이션	액스터시	CD ROM	37,000원
12	K1-탱크	탱크 시뮬레이션	타프 시스템	2HD 2장	25,000원
13	일지매전-만파식적편-	액션	단비시스템	CD ROM	35,000원
14	심시티2000 한글판	건설 시뮬레이션	맥시스	2HD 3장	35,000원
15	이스2 스페셜	롤플레잉	팔콤/만트라	2HD 7장	39,000원

순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6	라이즈 오브 더 로봇	대전 액션	미라지 S/W	CD ROM	48,000원
7	녹정기	롤플레잉	소프트월드	2HD 8장	29,000원
8	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
9	슈퍼샘통2	롤플레잉	새론 소프트웨어	미정	미정
10	1944	탱크 시뮬레이션	마이크로프로즈	미정	미정
11	그날이 오면5	슈팅	미리내 소프트웨어	미정	미정
12	메카탐정	액션 롤플레잉	소프트액션	2HD 4장	미정
13	도깨비가 간다	액션	세노리박스	2HD 2장	25,000원
14	미스트	어드벤처	브로드번드	CD ROM	미정
15	언더 어 킬링 문	어드벤처	엑세스 S/W	CD ROM	70,000원

교육용 소프트웨어 광장

엄마 이게 뭐야?

제작사 : 대교컴퓨터(080-022-0999)
가 격 : 27,500원
IBM PC 386 이상 /메모리 : 4메가 이상/**윈도우 3.1 이상**

엄마 이게 뭐야?는 어린이들이 유치원에서 익히는 교육 과정을 집에서도 배울 수 있도록 멀티미디어 기능을 최대한 살려 현장감있게 제작한 CD ROM 타이틀이다.

매일 매일 새로운 어휘를 익히고 호기심어린 질문을 던지는 어린이들에게 '나' '우리나라' '교통'에 대해 자세하고 체계적으로 알려줄 수 있는 교육 환경을 제공한다.

특히 마우스만으로 모든 조작이 가능하므로 어린이들의 흥미를 만족시켜 주기에 부족함이 없을 것이다.

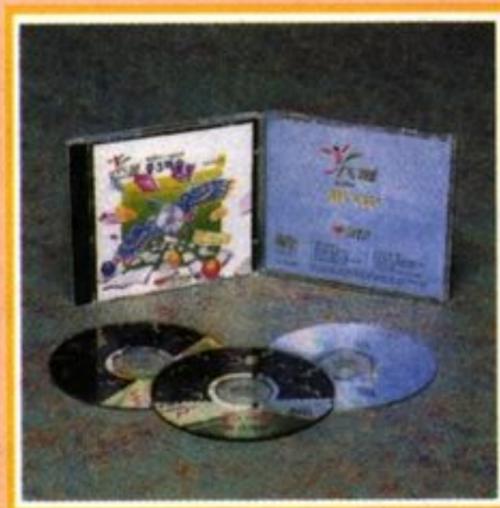
번개돌이

제작사 : 네오미디어(02-921-9880)
가 격 : 23,000원
IBM PC 386 이상 / 메모리 : 4메가 이상 / **윈도우 3.1 이상**

번개돌이는 컴퓨터 통신 초보자를 위해 제작된 통신 교육용 프로그램이다. 국내 통신망 뿐만 아니라 인터넷 등에 대해서도 상세하게 배울 수 있으며 교육 기능 이외에도 외국에서 제공되는 공개 소프트웨어를 24개 분야로 나누어서 제공한다.

스텝(Step)

제작사 : 스타미디어(080-022-0999)
가 격 : 미정
문의처 : 동아출판사(2-866-8800)
IBM PC 386 이상 / MS DOS 3.1 이상

스텝은 국민학교 고학년 및 중학교 전학년 교과 과정을 과목별로 분류한 학습 프로그램이다. 5종 교과서에 수록된 내용을 비롯하여 과목마다 수백종의 사진과 작품 등을 수록하였다. 특히 각 과목당 1,000여개의 문제를 통해 학습 내용을 평가할 수 있다.

퀵 잉글리쉬(Quick English)

제작사 : (주)엘렉스 컴퓨터 S/W(02-780-4545)
가 격 : 미정
IBM PC 386 이상 /윈도우 3.1 이상

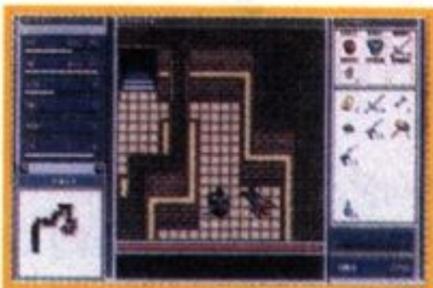
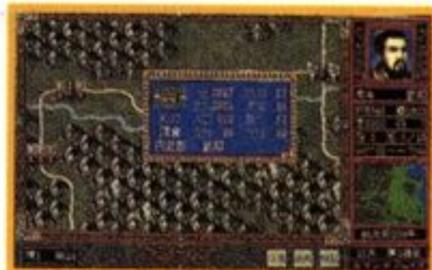
퀵 잉글리쉬는 미국 입국에서부터 현지 생활에 필수적인 영어 회화를 동화상으로 제작하였다. 원하는 문장을 마우스로 클릭하면 해당 문장의 비디오가 자동 재생된다. 또한 자신의 실력을 평가할 수 있는 기능과 임의로 출제되는 연습 문제를 통해 체계적인 학습 효과를 거둘 수 있다.

범아 95년 〔대항해시대2〕로 닻올려

일본 코에이사의 삼국지 시리즈를 한글판으로 컨버전한 바있는 범아정보시스템이 95년 첫작품으로 〔대항해시대2〕를 2월말경 출시한다. 〔대항해시대2〕에 이어서 발표할 예정이던 〔브란디쉬〕는 영어, 일본어, 중국어, 한글 등 4개 국어를 지원할 계획이었으나 대만측의 개발이 지연되고 있어서 아직 출시가 불투명한 상태이다.

고려 침략 부분을 가미한 〔원조비사〕와 〔항유기〕가 그 뒤를 이어 발매될 예정이며, 대망의 〔삼국지5〕는 일본에서 제작이 완료되는대로 동시발매할 계획이다.

연락처 : 범아정보시스템 (02-401-2531)

대항해시대2

브란디쉬

항유기

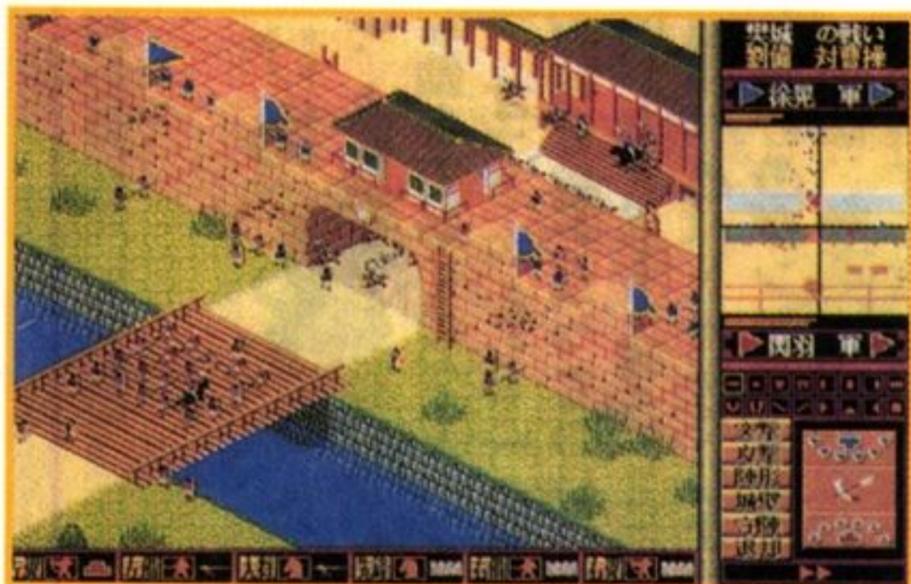
원조비사

* 현재 작업이 진행중인 관계로 부득이 일본 게임 사진을 게재합니다.

KCT 은영전에 이은 컨버전 계획 밝혀

지난해 12월말 〔은하영웅전설3 스페셜〕을 출시하여 대히트를 기록한 KCT(코리아 크로스 테크놀로지)가 95년 초반부터 일본 대작 게임들을 컨버전하고 있어 주목된다. 컨버전중인 게임은 환타지형의 전략 시뮬레이션 게임 〔퍼스트퀸 Ⅳ〕와 삼국지 스타일의 전략 시뮬형 롤플레잉 〔와룡전〕이다.

우선적으로 〔퍼스트퀸 Ⅳ〕를 2월중 발매할 계획이며 〔와룡전〕은 아직 출시 일자를 확정하지 못한 상태이다. 〔은하영웅전설3 스페셜〕과 마찬가지로 SKC 소프트랜드를 통해 유통될 예정이다.

연락처 : KCT (02-562-6188)

퍼스트퀸

* 현재 작업이 진행중인 관계로 부득이 일본 게임 사진을 게재합니다.

국산 액션 〔샤키〕 2월말 예정

복수무정, 피와 기티 시리즈 등을 통해 국산 게임팬들의 사랑을 받고 있는 패밀리 프로덕션, 지난해말 〔피와 기티 스페셜〕(게임랜드 유통)에 이어 1월 17일 〔인터럽터 -블

샤키의 1스테이지 장면

러디 시그널-](네스코 유통)을 출시하여 꾸준한 인기를 누리고 있다.

패밀리 프로덕션의 차승희 실장은 국산 게임팬들의 기대를 한몸에 받고 있는 액션 게임 [샤키 -돌아온 늑대영웅-]은 현재 마무리 작업이 한창 진행중이며 2월말경 출시할 것이라고 말했다. 유통사는 아직 미정인 상태이다.

한편 차승희 실장의 말에 의하면 현재 국산 게임개발 5개사가 참여하고 있는 KOGA(한국 PC 게임 개발 연합회)에 동성 조이컴과 타프 시스템, 그리고 아블렉스가 참여할 예정이며 만트라와도 접촉중인 것으로 알려졌다.

연락처 : 패밀리 프로덕션
(032-766-8033)

PC 게임 시나리오 공모전 개최

한국정보문화센터에서 오는 4월 1일부터 5월 30일까지 2개월간 한국인의 정서에 부합하는 게임 시나리오를 공모한다. 응모 자격과 작품 내용 및 장르네는 제한이 없다.

입상자 발표는 6월말경에 개별 통지한다. 최우수상 1명에게 상금 300만원과 부상, 우수상 2명에게 상금 200만원과 부상, 그리고 장려상 3명에게 상금 100만원과 부상이 주어진다.

연락처 : 한국정보문화센터
(02-606-4813)

'95 챔프 관심인물 인터뷰

"뛰어난 「엔진」에는 투자 아끼지 않겠다"

89년 게임 사업에 뛰어든 이래 6년여 동안 국내 게임 소프트시장의 터줏대감 역할을 해온 SKC 소프트랜드가 서드 파티 업체를 모집하고 자체 개발팀을 소리없이 구성하는 등 분주히 움직이고 있다.

SKC 게임소프트팀 신현식 부장

" 현재 국내 소프트개발사와 유통업체간에는 다소 시각차가 존재합니다.

유통사 입장에서는 국내 개발 게임을 더 많이 유통해주고 싶지만 과거와 달리 개발사에서 요구하는 판권의비용이 너무 턱없이 높아졌습니다. 유통사 입장은 전혀 고려치 않은 이와 같은 현상은 양자간을 위하여, 국내 게임업계 발전을 위하여 바람직한 현상은 아니지요."

신부장은 개발사들이 5-8명의 인원이 A, B 2개의 게임을 개발하면서 먼저 A라는 게임이 완성됐다면 A라는 게임의 판권료에 B게임 개발에 들어간 인건비도 책정해 개발사에 요구하는 예가 빈번한데 이것은 현 국내시장 상황에서는 조금 모순된다고 조심스런 견해를 밝혔다.

국내 게임시장 여건이 개발사와 계약을 맺어 손익분기선을 넘을 수 있는 게임은 극히 드문상황인데 투자한다는 개념으로 생각해 유통사들에게 매번 양보만하라고 하는 것은 이익을 내야만하는 기업논리상 맞지 않는다고 주장한다.

"은하영웅전설은 실제 일본의 알려지지 않은 작은 개발사에서 1명의 프로그래머와 2명의 그래픽담당자가 만들고 유통사가 이를 잘 홍보해 대히트를 기록했습니다. 뛰어난 엔진(감각있는 맨파워)하에서는 개발인원수는 별반 의미가 없지요.

이제는 국산게임의 수준도 롤플레잉이나 시뮬레이션 게임으로 올라가야 하며 이런 뛰어난 엔진에는 투자를 아끼지 않을 각오가 되어있습니다."

SKC는 오랜동안 한글화 작업에서 터득한 외국 프로그램의 노하우를 자사와 협력관계를 갖게 되는 서드파티에게 모두 공개할 방침이라며 국내외 게임시장을 개발사와 유통사가 동반자적 입장에서 함께 키워나갈 것을 강조했다.

업체 이전

만트라 연락처: 서울시 마포구 도화동 강변한신코아 707호 (TEL 3272-1372)

위대한 해전3

〔위대한 해전〕를 탄생시킨 바있는 SSI사가 위대한 해전 시리즈의 결정판 〔위대한 해전3〕를 제작했다.

전작의 장점은 그대로 살리면서도 보다 진보된 면모를 보여주는 이 게임의 특성은 다음과 같다.

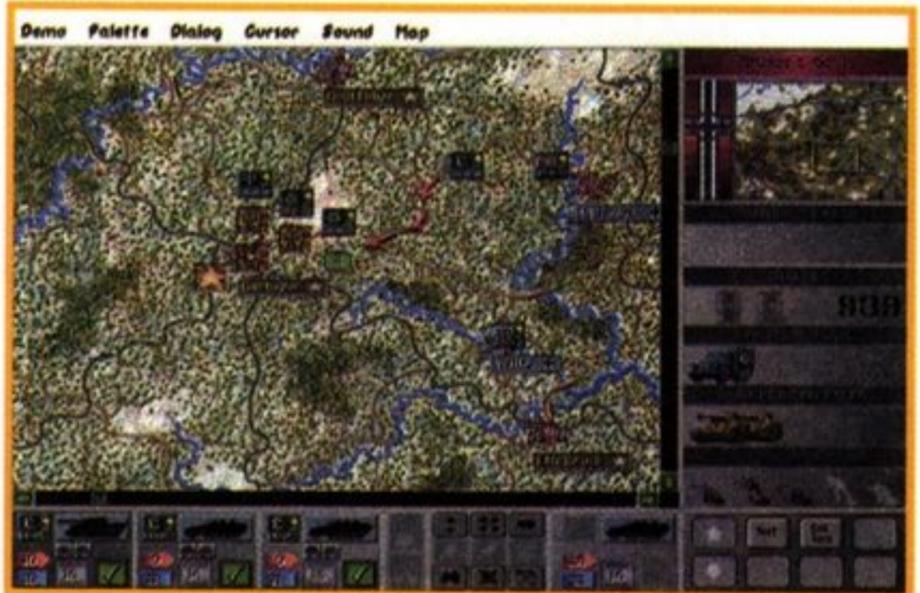
시나리오 편집기를 이용하여 플레이어는 현존하는 시나리오를 변경하거나 완전히 새로운 시나리오를 창조할 수도 있다. 또한 일련의 임무로 구성된 캠페인을 구성할 수 있는데 작전 기간은 최고 30일까지 가능하다. 또한 탁 트인 지도 옵션이 제공된다. 이는 좀 더 생생한 현장감을 높이기 위한 시도로 평가될 수 있다. 이전에는 플레이어의 재량권 밖에 있던 여러 가지 사항들이 플레이어의 재량권으로 넘어왔다. 전투에 있어서 사격술의 정확도, 재장전 시간, 피해 복구 능력 등을 플레이어가 조절할 수 있다.

이 게임에 포함된 데이타베이스에는 1938년부터 1945년까지의 미군과 일본군의 함선들과 비행기에 대한 정보가 수록되어 있다. 2편이 제한적인 나리오와 해당 시기를 가진 점에 비교할 때 게임의 범위가 확장된 것이다.

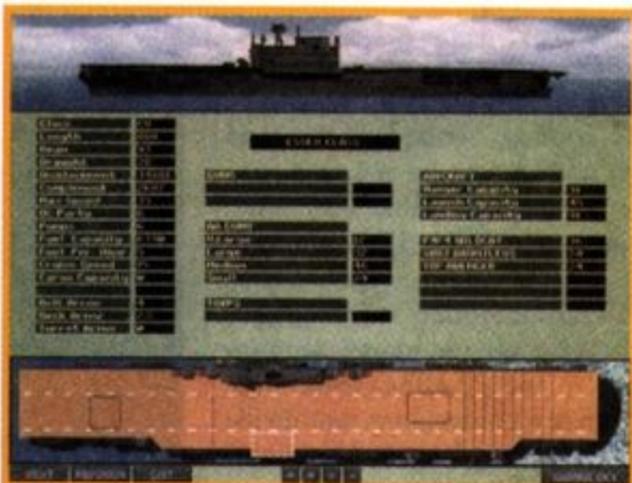
또한 인터페이스와 메뉴 시스템에도 새로운 혁신이 가해졌다.

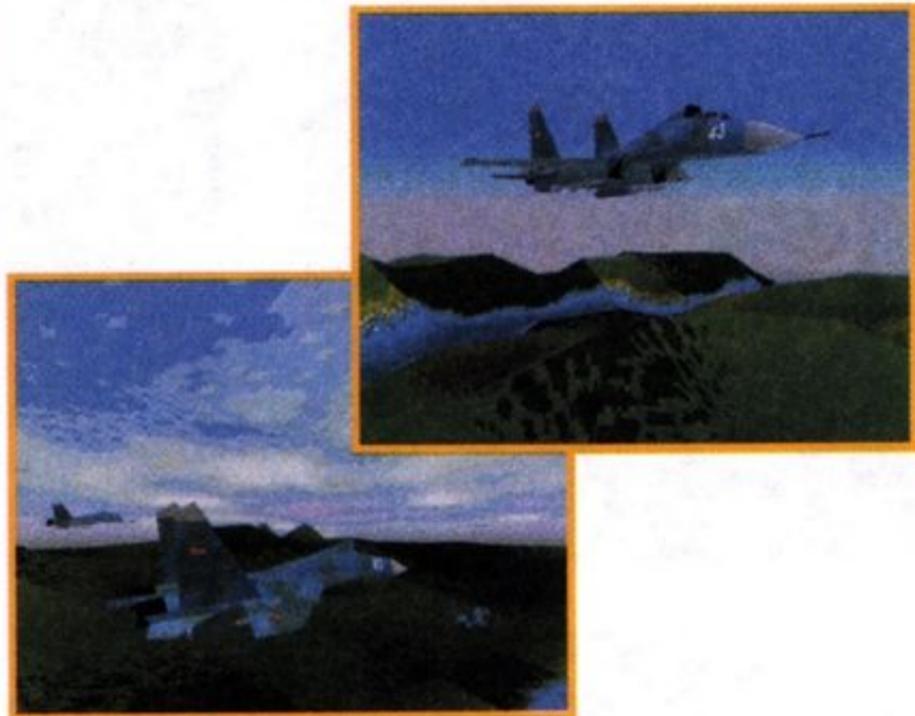
전함에서 함포를 장전하는 것이 훨씬 쉬워졌고 적함대와의 교전중에는 함체의 구조적인 피해를 먼저 고려하며 정찰 임무로 함재기를 발진시키는 작업이 간소화되었다.

사진1, 2, 3)

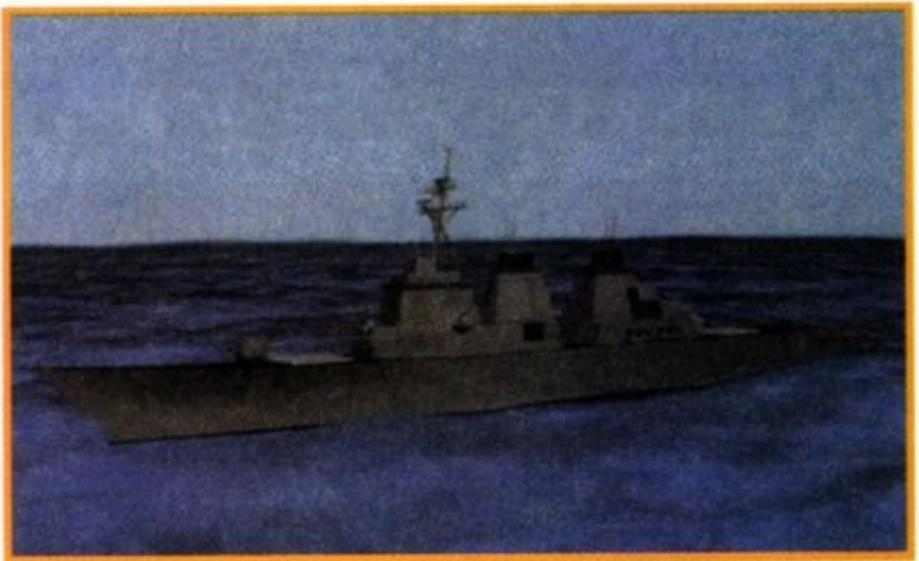
위대한 해전3

워로드2, 항공모함 대해전 시리즈 등의 게임을 출시한 바있는 미국 SSG사가 〔최후의 전격전(가칭)〕 제작을 발표했다. 1944년 12월에 있었던 독일군 최후의 대반격 작전인 벌지(BULGE) 전투를 재현하고 있으며 SSG사의 이전 게임들과 마찬가지로 철저한 고증을 통해 제작될 예정이다. 이전의 게임들과 다른 점은 640×480의 고해상도 SVGA 그래픽을 채용하고 있다는 점인데 이는 그동안의 기술적 발전을 반영하는 것이라 할 수 있다.

이 게임은 6개의 시나리오와 전투 전체를 지휘하는 캠페인 모드로 구성된다.

역사적으로는 이 시기에 독일이 세계 최강이라고 자랑하는 킹타이거 전차가 대량으로 투입된 시기인 만큼 킹타이거를 몰고 적과 싸우는 꿈을 꾸는 것도 그리 나쁠 것 같지는 않다.

화이터 윙(FIGHTER WING)

이 게임은 전투기를 몰고 공중전을 벌이는 형태의 게임으로써 16인까지의 네트웍 플레이가 가능하다. 물론 이것이 16인이 각자 다른 편이라는 것을 의미하지는 않고 8인씩 두편으로 나누어 공중전을 벌일 수 있음을 의미한다. 네트웍을 이용한 플레이에서 신속하면서도 부드러운 작동이 가능하고 그래픽의 윤곽선이 매우 부드럽다.(이는 800 × 600의 SVGA 해상도를 사용할 때도 해당된다) 이 게임은 CD 버전이 SKC 소프트랜드를 통해 출시되며 하드웨어 요구 사양은 최소한 IBM PC 386급 이상, 1배속 이상의 CD ROM 드라이브가 필수적이다.

유에스에스 타이콘드로거

미해군의 최신형 유도 미사일 순양함(CGN) TICONDEROGA급 함선을 소재로 마인드 스케이프(MINDSCAPE)사에서 〔USS TICONDEROGA〕라는 게임을 출시할 예정이다.

이 게임에서는 다양한 위치가 제공된다. 해도실, 선장실, 함교, 레이다 및 통신실 등의 다양한 스테이션을 마우스를 클릭함으로써 이동할 수 있다. 〔하푼2〕에서 보았던 것처럼 이 게임도 SVGA 고해상도의 레이다와 탐지기 화면을 보여준다. 그러나 〔하푼2〕와 다른 점은 시뮬레이션과 롤플레잉의 결합에서 찾을 수 있다. 작전 지역은 러시아, 인도네시아, 중동 지역으로 나뉜다. 게임의 다양성을 즐기기 위해서 각 지역은 나름대로의 상세한 지도를 제공하며 일련의 게임 조건과 시나리오 등을 제공한다. 현대 해전을 그려낸 다른 게임들과 마찬가지로 이 게임도 고도의 전자장비를 갖춘 첨단 무기인 미사일 순양함의 진면목을 보여주는 게임이다.

프로 페달(PRO PEDALS)

기존의 페달이 비행기나 자동차 중 한가지 용도로만 사용이 가능했던데 반해서 미국 CH 프로덕션이 개발한 이 페달은 비행기의 러더 패달과 자동차의 가속/브레이크 패달 등 다용도로 사용할 수 있다.

버철 파일롯 프로(VIRTUAL PILOT PRO)

시각을 조종하는 능력과 발사 버튼이 장착된 핸들이며 현대 비행 시뮬레이션이나 자동차 게임을 위한 장치이다. IBM PC 호환 기종에 장착 가능하다.

트랙 볼 프로(TRACK BALL PRO)

기존의 마우스를 대체할 만한 훌륭한 입력장치이다. CAD/CAM이나 게임 등 다양한 용도에 입력장치로써 사용할 수 있다. IBM PC 호환 기종과 매킨토시 컴퓨터에서 작동된다.

3DO를 위한 플라이트 스틱

3DO 아날로그 조이스틱으로서는 최초의 상품이다. 크리스탈 다이나믹스(CRYSTAL DYNAMIX), 도마크(DOMARK), 다이나믹스(DYNAMIX) 등에서 출시된 소프트웨어에 사용할 수 있다.

REVIEWS

홍길동전 2

제작사 : 에이플러스
장 르 : 액션
발매일 : 94년 2월말 예정
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨어(02-7670-663)

에이플러스 소프트웨어에서 오랜 시간의 침묵을 깨고 홍길동전2를 발표했다. 전편인 홍길동전1, 그리고 오성과 한음 이후에 95년도를 겨냥한 애니메이션형 액션 게임 홍길동전2를 선보인 것이다.

홍길동전2는 용굴(Dragon's Lair) 혹은 스페이스 에이스(Space Ace)와 같이 주어진 레벨에서 애니메이션이 보일 때 적절한 방향으로 움직이거나 칼을 휘두르는 방식이다.

제작사인 에이플러스는 홍길동전2를 롤플레잉 게임으로 보강하여 만들려고 했으나 보다 다양한 게임 장르를 접해 보고자 애니메이션 형태의 게임으로 제작 방향을 바꾸었다고 한다.

말그대로 홍길동전2는 애니메이션 위주의 게임으로 한편의 애니메이션이 시작되면서 플레이어가 알맞은 방향키를 조작하여 상황을 해쳐나가는 게임이다. 예를 들어 길동이 길을 가다 산적의 습격을 받을 때 어느 방향의 키를 눌러주면 무사히 피해 갈 수 있으며, 어떤 순간에 공격을 하면 산적을 물리칠 수 있다. 만일 적당한 키를 선택하지 못했거나 공격키를 조작하지 못했다면 길동은 목숨을 잃고 만다.

아무런 키를 입력하지 않아도 되는 부분이 있는가 하면 순간적으로 여러번의 키를 조작해야 하는 순발력을 동원해야 하는 경우도 있다.

게임의 힌트는 화면상에 모두 나와 있기도 하지만 때때로 숨어 있어서 사용자의 상상력을 필요로 하는 경우도 있다.

또한 홍길동전2는 홍길동전 원전을 기초로 한 홍길동1의 스토리와 연관을 강조하여 우리 모두의 상상에 존재하는 홍길동의 이미지를 다치지 않게 기획된 작품으로 무엇보다 게임 도중 나타나는 만화처럼 부드러운 스크롤과 코믹한 제스처가 일품이다.

REVIEWS

윙코맨더 3 (Heart of the Tiger)

제작사 : 오리진
장 르 : 비행 시뮬레이션
용 량 : 8메가 이상
발매일 : 2월말 예정
가 격 : 미정

태풍의 눈

요즘 게임 세계에는 거대한 태풍이 몰아치고 있다. 이 태풍의 핵심부인 태풍의 눈은 윙코맨더3라는 이름으로 불려진다. 가히 혁명적이라고 해도 과언이 아닐만큼, 윙코맨더3는 기존의 컴퓨터 게임에 대한 고정관념을 과감히 파괴해 버린 것이다.

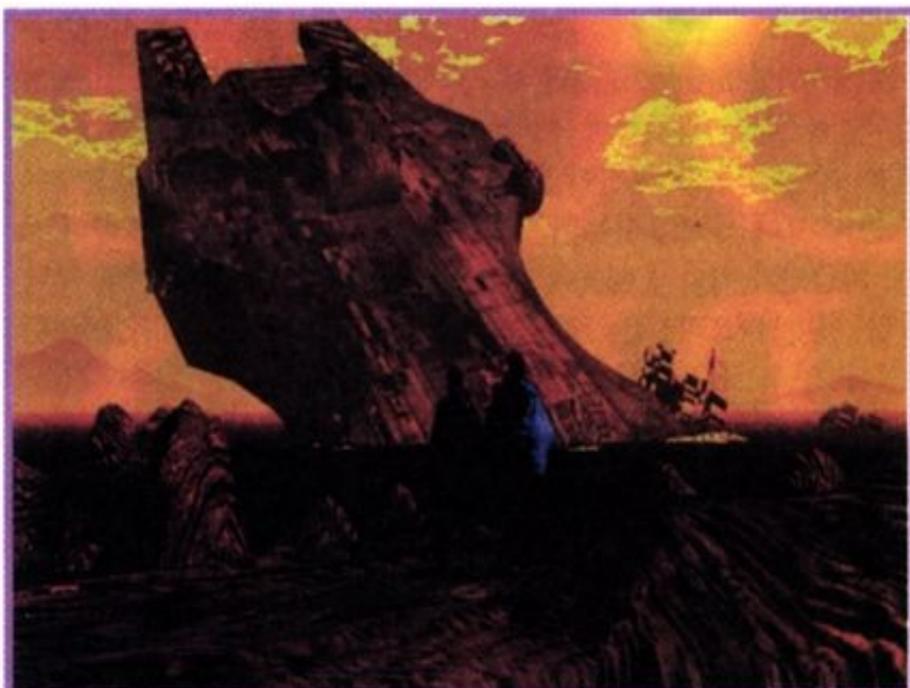
컴퓨터 게임 혁명

지난날 윙코맨더 시리즈가 게이머들로부터 적폭적인 극찬을 받은 바있다. 그러나 윙코맨더3는 이전의 그 어떤 게임들보다 훨씬 강력하고 혁명적인 양상을 보이며 컴퓨터 게임계에 선풍을 일으키고 있다. 그 이유가 환상적인 그래픽과 사운드 때문임은 두말할 나위가 없다. 더우기 이번 3탄은 컴퓨터 영상과 영화의 결합으로 제작되었다는 점에서 더욱 관심을 끈다.

윙커맨더3의 주인공들은 쟁쟁한 배우들이 연기를 맡아 그 역할을 수행한다. 게임의 주인공인 플레이어는 임의로 크리스토퍼 블레어(Christopher Blair)라는 이름을 부여받는데, 스타워즈에서 제다이 기사로 활약했던 마크 해밀(Mark Hamill)이 역을 맡았다. 또한 깐깐하고 무뚝뚝한 인상의 테란 연합군 제독인 톨윈(Tolwyn)역은 말콤 맥도웰(Malcolm McDowell), 플레이어의 동료인 매니악(Maniac)은 백 투 더 퓨처에 출연한 바 있는 토마스 월슨(Thomas F. Wilson)이 맡았다.

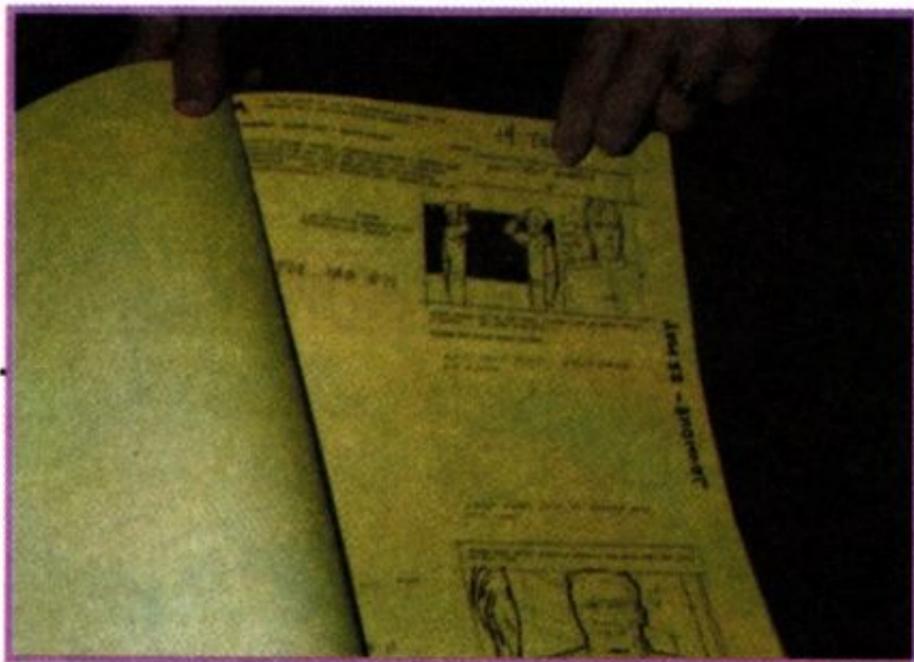
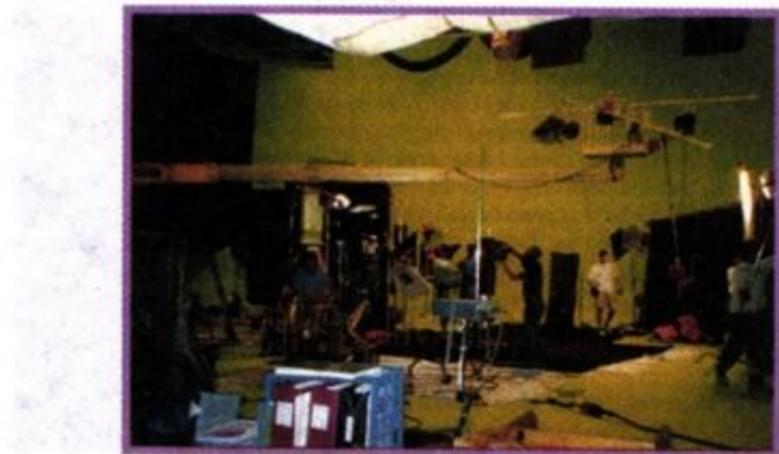
또한 전직 성인 영화배우였던 진저 린 앨렌(Ginger Lynn Allen)이 주인공 전투기의 정비사로 출연하여 흥미를 돋운다. 특히 킬라의 등장 인물들에게는 가면이 자연스럽게 보이도록 특수 분장 기술을 이용했다고 한다.

그래픽과 사운드도 두말할 나위가 없다. 전체적인 그래픽처리는 색조가 매우 뛰어나고 실제감을 느낄 수 있도록 프로그래밍됐다. 배경 그래픽은 기존 방식대로 640 330으로 렌더링했지만 모든 배우들은 초고해상도의 그래픽으로 렌더링했다. 거대한 기함이 코 앞에 있을 때도 실제감이 떨어지지 않음은 물론, 컴퓨터 모니터의 화상 전송 속도를 유지하면서 주인공과 윙맨, 기함, 그리고 16대의 적기를 동시에 화면에 띄워보기도 했다고 3D 프로그래머인 프랭크 새비지(Frank Savage)는 말한다. 특히 게임 중에 등장하는 킬라 제국의 드레드노트(Drednought)급 거대 전함은 길이만 하더라도 2마일에 달하게 설계됐으며, 플레이어의 눈을 혼란시켜 실제로 이렇게 거대한 전함이 눈 앞에 놓여있다는 착각을 일으키게 한다. 또한 플레이어가 이러한 드레드노트급 거대 전함의 바로 위를 머리에서 꼬리까지 전속력으로 비행한다 해도 비행 시간이 30초가 걸릴 정도로 실제감의 극을 달린다. 이러한 대형 함정들은 가까이 접근할수록 커보이도록 프로그래밍됐다.

전투 장면이야말로 윙커맨더3의 압권이라 할 수 있을 만큼

뛰어나다. 플레이어는 적기에 명중탄을 퍼부을 때 적기의 방어막이 반응하는 모습을 육안으로 볼 수 있으며, 적기의 방어막이 파손되어 적기가 직격탄을 맞을 때의 푸른 불꽃까지 볼 수 있다. 심지어 적기가 폭발하면서 발생하는 파편 조각도 실제적으로 보인다. 임무에는 기존의 공중전에 추가해서 지상 목표물에 대한 공격 임무가 추가되었으며 장비할 수 있는 무기의 종류도 늘어났다. 전투기의 종류도 추가됐으며 그 성능도 다양하다. 소형 전투기는 무장이 빈약한 반면에 뛰어난 기동성으로 적을 제압할 수 있다. 대형 전투기는 중무장으로 강력한 화력을 자랑하지만 기동성이 떨어지므로 근접 공중전에서는 주의가 요구된다. 또한 적의 대형 함선을 공격하는 어뢰는 소형 전투기에 탑재할 수 없는 등의 특성을 파악해야 게임의 진행이 더욱 원활할 것같다. 전투기로 적의 전함을 공격할 때 적함의 특정 부위에 모든 미사일을 한꺼번에 발사할 수 있도록 설계된 것도 이 게임의 특성중 하나이다. 또한 플레이어는 적의 항공 모함 속으로 전투기를 몰고 들어가서 그들의 내부를 뒤집어 엎을 수도 있다.

이렇듯 환상적인 작품을 만들어 내기까지는 많은 노력이 뒤따랐는데, 한가지 특이한 점은 분야별 작업 시간이다. 게임 제작에 있어서 통상 프로그래머가 주당 60 70시간을 작업하고 미술 디자이너는 주당 5일 근무로 하루에 9시간을 일하는 것이 보통이다. 그러나 윙코맨더3는 그 반대 경우가 되버렸다. 윙코맨더 제작진의 미술 디자이너는 8개월 동안 주당 70시간을 작업했다고 한다.

게임의 시작

전편인 윙코맨더2에서 테란 연합군 공격 항모인 타이거스 클로(Tiger's Claw)의 폭발 사건에 연루되어 누명을 쓴 주인공은 불굴의 투지로 킬라의 전진 기지를 파괴하고 누명을 벗는다. 톨윈 제독은 그의 누명을 벗겨줌과 동시에 그를 대령으로 진급시키고, 주인공은 동료였던 앤젤(Angel)과 사랑의 키스를 나눈다. 이것이 윙코맨더2의 극적인 마지막 장면이다. 그러나 그후 3편의 시작은 그렇게 달콤하고 감동적이지 않으며, 더우기 테란 연합군에게 유리하지도 않다.

게임을 시작하면 약 11분간 게임에 대한 전반적인 소개가 나오고 게임이 진행된다. 상황은 테란 연합군에 절대적으로 불리한 상황이다.

2탄에서의 기함이었던 TCS 콩코디아(Concordia)는 킬라에 의해 파괴되었고 주인공은 TCS 빅토리(Victory)라는 낡은 함선에 배치된다. 여기서 그는 유일한 킬라 동료인 홉스(Hobbes:2탄에서 테란 연합군 측의 호랑이 조종사)와 재회하고 같은 비행대에 소속된다. 이후 주인공이 자살 임무인 킬라의 본토를 파괴할 위력을 지닌 비밀 무기의 수송임무를 맡기 전까지, 두사람은 많은 임무에 함께 출격한다.

오리진의 도정

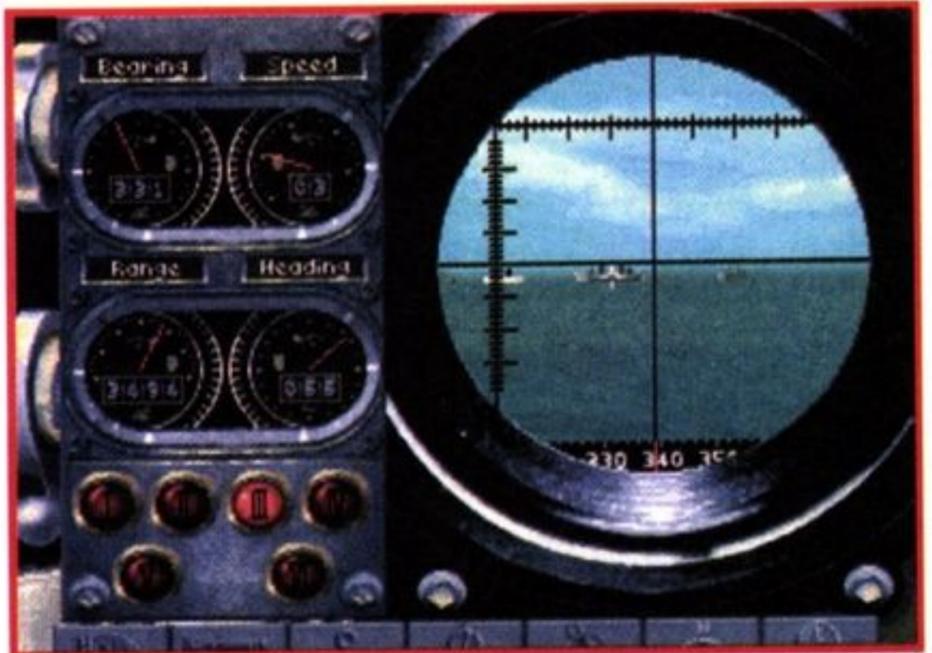
앞에서 설명했듯이 불후의 명작들을 속속 발표하며 게임계를 주름잡던 오리진이건만 앞길이 그리 순조롭지는 않았다. 자금난과 기타 문제들에 시달린 나머지 오리진은 1992년 9월에 일렉트로닉 아츠(Electronic Arts)사와 합병을 했다. 이전에 다이나믹스(Dyna mix)사와 시에라(Sierra)사의 합병에 있어서와 마찬가지로 오리진과 일렉트로닉 아츠의 합병도 결국은 긍정적인 결과를 가져왔다. 그후 오리진은 다시 재정적 기반을 확립하고 게임 개발에 주력하게 된다.

한가지 놀라운 것은, 그렇듯 역경을 겪으면서도 '출시 시기에 있어서 일상적인 하드웨어 사양을 앞지르는 소프트웨어의 개발'이라는 그들만의 전통을 고수했다는 사실이다. 윙코맨더2가 출시된 시기에는 386시스템에 4메가의 램을 장비한 게이머는 그리 많지 않았다. 결국 많은 게이머들이 윙코맨더를 플레이하기 위해서 386시스템을 구입하는 진풍경이 벌어지기도 했다.

이전의 경우와 마찬가지로 이번 3탄에서도 그들은 가히 살인적인 하드웨어 사양을 추천하고 있다.

윙코맨더3을 플레이하기 위한 최소 사양은 베사 그래픽 카드가 장착된 486 이상의 기종이며 하드 잔여 용량은 10메가 이상, 램은 8메가 이상, 그리고 2배속 CD ROM 드라이브를 장비해야 한다. 그러나 이 게임을 원활하게 수행할 수 있는 하드웨어 사양은 램이 최소 8메가 이상, 그리고 3배속 CD ROM 드라이버를 장착한 펜티엄급 기종이라고 한다. 이러한 오리진의 전통은 경제 사정이 좋지못한 게이머에게 줄기차게 비난을 받아왔지만 오히려 그들의 그런 고집이 궁극적으로 이러한 대작을 탄생시키는 원동력으로 작용했다는 점도 무시할 수는 없을 것이다.

에이스 오브 디프

제작사 : 다이나믹스
장 르 : 잠수함 시뮬레이션
용 량 : 4메가 이상(10메가 이상의 하드 디스크 공간 필요)
발매일 : 미정
가 격 : 미정

심해의 영웅들

하늘의 영웅(RED BARON), 태평양의 에이스, 유럽의 에이스 등으로 유명한 다이나믹스에서 이번에는 2차 대전을 소재로 한 잠수함 시뮬레이션을 내놓았다. 이름하여 심해의 영웅들(ACES OF DEEP)! 최근 출시된 게임들과는 다르게 이 게임은 CD ROM 버전이 없다. 따라서 CD ROM 드라이브가 없는 가난한 게이머들을 즐겁게 해줄 수 있을 것으로 기대된다.

플레이어는 2차 대전 중반의 독일군 잠수함의 함장 역할을 수행해야 한다. 연합군의 수송 선단을 해저에서 저격하고 적의 군함을 피해 잠항하는 숨가쁜 해저의 전투를 치루는 것이다. 이 게임은 게임의 재미를 중요시하는 플레이어와 게임의 고증을 중요시하는 플레이어를 모두 만족시켜 주는 게임이다. 플레이 방식은 두가지가 있는데 개별 임무를 선택하든지 아니면 캐리어 모드를 선택하여 일련의 임무를 치뤄야 한다.

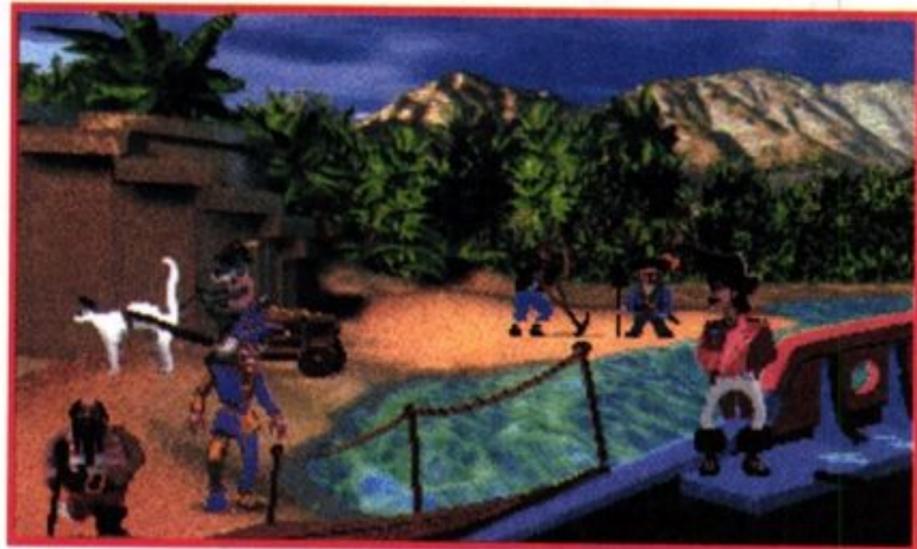
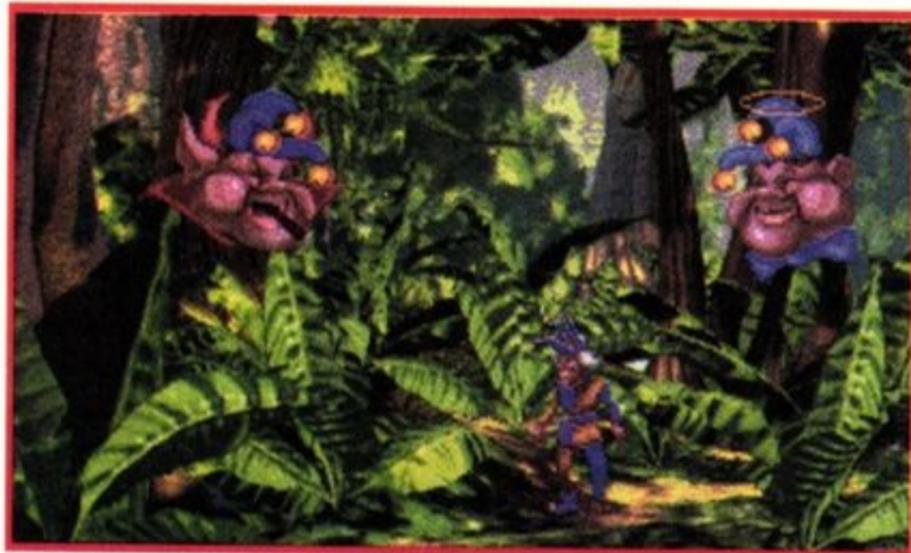
개별 임무에는 역사적 임무, 수송 선단 격침 임무, 혹은 군함 격침 임무 등이 있다. 역사적 임무에서는 당신이 중요한 역사적 전투를 치룰 수 있는 옵션이 제공된다. 수송 선단 격침 임무에서 플레이어는 아무런 위험없이 비무장 상선을 공격하는 느긋함을 가질 수 있다. 그러나 군함 격침 임무는 플레이어로 하여금 최고의 긴장감을 만끽하도록 할 것이다.

이 게임의 압권은 캐리어 모드이다. 이 모드에서 플레이어는 특정 시기의 독일 잠수함의 함장이 되어 종전까지 임무를 수행한다. 시작 시기의 선택은 1939년부터 1945년까지 가능하도록 설계되었다. 그러나 시작 시기에 관계없이 플레이어는 계속적인 임무의 와중에도 승무원들과 잠수함의 상태를 수시로 점검해야 한다. 때로는 사실에 근거한 신형 잠수함이나 무기가 제공되고 이를 바탕으로 새로운 수중 전술과 전략을 실행해 볼 수 있다. 또한 이 모드에서 '격침왕'의 자리를 놓고 다른 유보트의 함장들과 경쟁을 벌일 수도 있다.

디테일은 다이나믹스의 슬로건이며 이 게임도 예외는 아니다. 작전 지역에서의 원활한 항해를 돕기 위해 다이나믹스는 2차 대전시에 독일군 함장들이 사용하던 지도를 제공한다. 잠수함은 모두 7종류가 주어지며 승무원의 숙련도를 지정할 수 있다. 숙련된 승무원들은 잠수함을 빠른 시간 내에 잠항시키고 어뢰를 신속하게 장전하며 정확하게 어뢰를 발사할 수 있는 능력을 지녔다. 격침되는 적의 함선으로부터 솟아오르는 연기와 파편은 플레이어에게 정신적인 보상을 안겨줄 것이다. 기상 효과도 매우 사실적으로 묘사되어 새벽의 여명과 저녁 노을을 볼 수 있다.

2차 대전을 소재로 한 잠수함 시뮬레이션 중에 가히 최고라고 할 만한 게임이다.

키란디아의 전설3

제작사 : 웨스트우드
장　르 : 어드벤처
용　량 : 4메가 이상(11메가의 하드 디스크 공간 필요)
발매일 : 미정
가　격 : 미정

MALCOLM의 복수

말콤이 돌아왔다. 키란디아의 전설의 악당은 다시 꿈틀거리기 시작한 것이다. 번갯불에 의해 그가 마법에서 풀려나서 복수의 칼을 갈고 있다. 웨스트우드(WEST-WOOD)사의 최신작 [말콤의 복수]는 키란디아 시리즈의 결정판이며 가히 시리즈의 압권이라 할 만하다.

주인공인 말콤은 매력적이면서도 악마적인 스타일이다. 말콤은 어린아이들이 원하는 난폭한 사고, 언어구사, 행동 등을 실행할 수 있는 인물이다.

말콤의 영혼들간의 싸움에 신경쓸 필요는 없다. 왜냐하면 그는 이미 그의 마음속에서 착한 심성을 없애버렸기 때문이다. 말콤은 진실을 말하는 법을 알고 있지만 오히려 불성실하게 말하는 것을 즐긴다.

그는 쫓기는 신세이다. 사람들은 그의 특이한 복장으로 인해 그의 존재를 발견하곤 그를 감옥에 집어넣은 심판관에게 신고한다. 감옥에 들어가는 것이 반드시 나쁜 것만을 의미하지는 않을 것이다. 감옥 밖에서의 퍼즐을 풀기 위해서는 감옥 안에서 어떤 아이템을 얻어야 하기 때문이다. 그러나 불행히도 심판관은 말콤에게 잔인하고 특별한 처벌을 내린다. 하지만 만약 플레이어가 영리하다면 말콤은 이러한 무서운 운명을 피할 수도 있을 게다.

아마도 말콤은 키란디아의 전설1에서 본 것같은 악당이 아닐런지도 모른다. 그는 왕과 왕비를 죽이지 않았다고 주장한다. "나는 죽이지 않았어. 그건 단지 마법에 걸린 칼이었을 뿐이야. 그걸 멈추게 하려고 그 칼을 잡았던 것 뿐이야." 말콤은 결백을 주장했고 복수를 원했으며 특히 섬에서 탈출하기를 원했다.

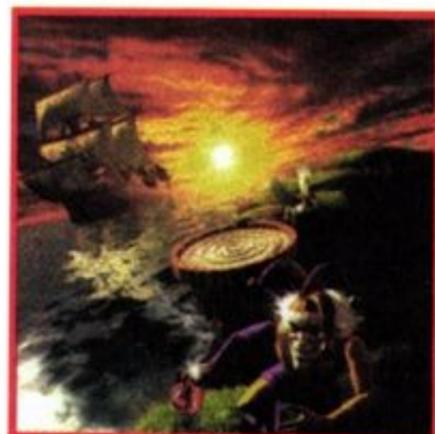
플레이어는 말콤이 모든 퍼즐을 해결하는데 필요한 단서들과 모든 비열한 속임수들로부터 말콤을 구할 수 있는 단서들을 얻어야 한다. 이 게임에 등장하는 속임수와 퍼즐들은 플레이어를 한참동안 웃길 만큼 익살스럽다.

웨스트우드사는 동화같은 옛 이야기들을 환상적으로 현대에 재창조한다.

스토리는 심리적 결함을 지닌 등장인물의 주위에서 전개된다. 말콤은 병적인 거짓말장이이고 언제나 장난기를 몸에 지닌 장본인이다. 줄거리는 퍼즐의 재미를 향상시키기 위해 복잡한 유형으로 꼬여있다. 모든 지형은 주인공이 종종 마술을 통해 이리저리 이동하기 때문에 약간 혼동되기도 한다. 등장인물의 계속적인 독백이 게임을 가득 메우고 있으며 플레이어가 이러한 독백을 잘 이해하고 플롯을 진행한다면 유머를 만끽할 수 있을 것이다.

그래픽은 이전과 비슷한 수준이지만 몇몇 생동감 넘치는 사건들은 세밀한 그래픽으로 처리되었다. 게임의 작동방식은 이전과 같다.

대부분의 퍼즐에서 초심자는 군터(Gunther)의 도움을 받을 수 있다. 군터는 말콤에게 퍼즐을 푸는 방법을 알려주기도 한다. 숙련된 게이머도 기괴하고 교활한 퍼즐을 푸는데 고심할 수 있다.

몇몇 퍼즐은 풀기가 어렵지만 궁극적으로는 풀 수 있는 것들이다. 말콤이 퍼즐을 해결함에 있어서 때때로 거짓말을 해야 할 때도 있다.

늑 대

제작사: SANCTUARY WOODS
장 르: 전략 시뮬레이션
용 량: 2메가 이상
발매일: 미정
가 격: 미정

늑대의 울부짖음 속으로

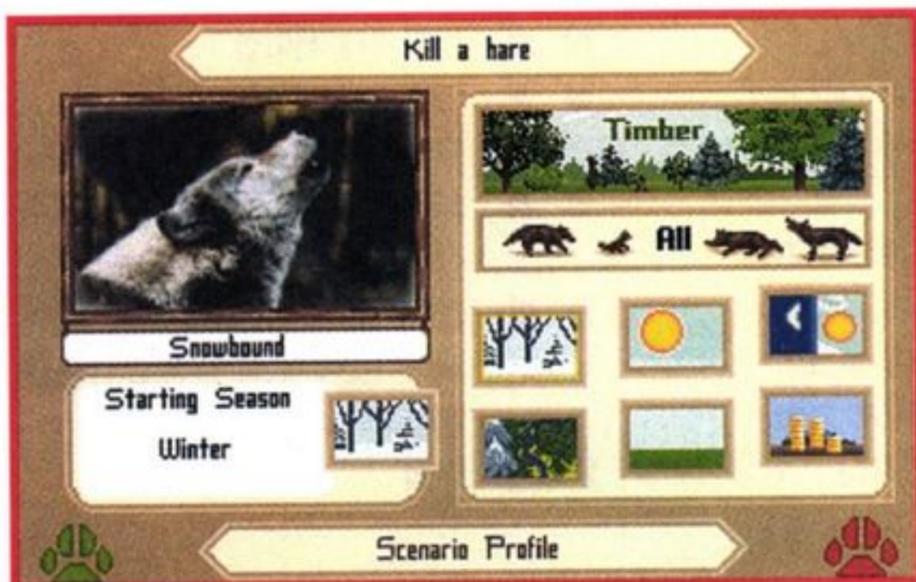
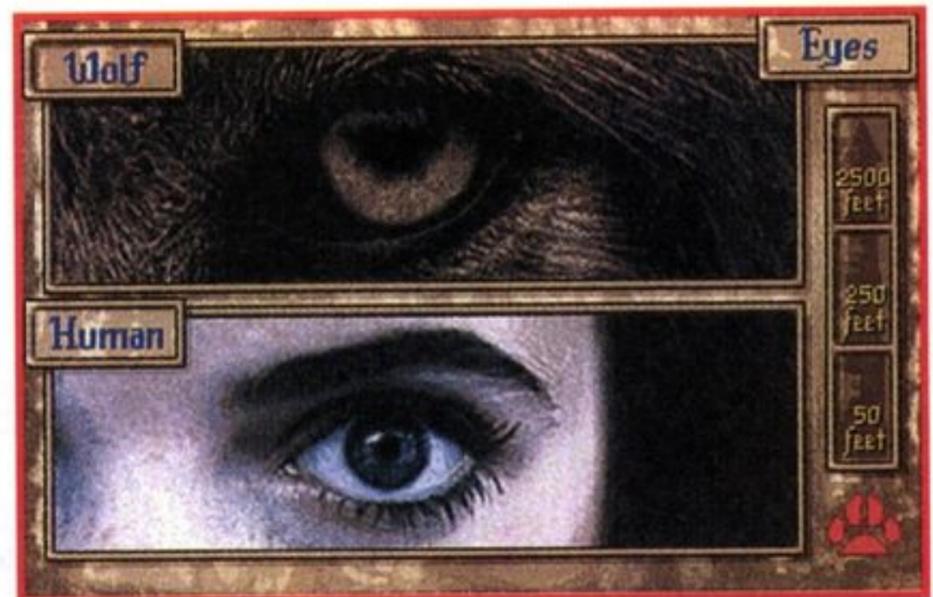
〔늑대〕는 자연을 소재로 한 시뮬레이션 게임라는 점에서 매우 특이하다. 이 게임은 부분적으로는 전략 게임이고 부분적으로는 음악 CD이며 부분적으로는 늑대의 생활에 대한 백과사전이다.

플레이어는 한마리의 야생 늑대가 되어 게임을 진행하게 된다. 이 게임의 특성은 북극이나 삼림 지대 혹은 평원 등의 지형에 따른 다양한 시나리오에서 찾을 수 있다. 좀 더 쉬운 레벨에서는 미리 설정된 자연 환경에서 생존에 필요한 물과 식량을 찾기만 하면 된다. 그러나 복잡한 레벨에서는 늑대의 성격을 창조할 수 있으며 다른 동물들의 숫자나 지형, 자연 환경 등을 조절할 수 있다.

이 게임은 그리 가볍게 플레이할 수 없을 만큼 진지하다. 특정 시나리오에서 정해진 목표 달성에 실패했다는 것은 결국 죽음을 의미하기 때문이다. 사실성은 매우 높은 수준을 보이고 있으며 때에 따라서 너무나도 사실적인 장면들이 묘사되어 어린이들의 비위를 상하기 쉽다. 이는 생존을 위한 과정에서도 그러하다. 즉 늑대는 생존을 위해 토끼와 같은 작은 동물들을 죽여야 한다.

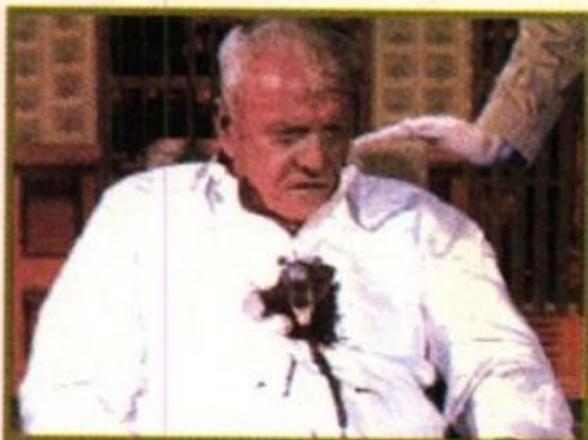
특히 늑대가 죽어가는 모습은 너무나도 사실적이다. 따라서 이 게임은 어린 게이머들에겐 너무나도 생소하고 부적합한 게임인 것이다.

이 게임의 제한된 시나리오에 싫증을 느낄 게이머들도 많을 것이다. 게임의 흐름이나 환경은 그렇게 큰 변화를 보이지 않으며 게임의 결과도 매우 보잘 것 없을런지도 모른다. 오로지 내일의 생존을 확보하는 것으로 만족할 따름이다.

플레이어가 완전히 늑대의 입장을 취하는 것도 아니며 다만 그 입장을 관망하는 위치를 제공할 뿐이다. CD에는 야생 늑대의 생화을 담은 기록 화면과 음악이 들어있으며 특히 CD 플레이어에서도 음악을 들을 수 있다.

해외 게임 평가

초계비행

장 르: 비행 시뮬레이션
제작사: 엠파이어 S/WE
장 점: 깔끔한 그래픽과 뛰어난 배경 음악 그리고 음향효과와 다양한 임무가 돋보이는 작품이다.
단 점: 특별히 설정된 캠페인 모드가 없다.
종 합: 1차 대전을 소재로 한 비행 시뮬레이션 중에서 가장 뛰어나다는 평을 받고 있다.
완성도: 85점

언더 어 킬링 문

장 르: 어드벤처
장 점: 뛰어난 그래픽과 탄탄한 구성력을 인정받고 있다.
단 점: 대용량의 하드웨어가 필수적으로 필요하기 때문에 가난한 게이머들에겐 그림에 떡일 수 밖에...
종 합: 며칠 밤을 꼬박 새울만큼 중독성이 강한 어드벤처 게임이다.
완성도: 92점

윙코맨더3

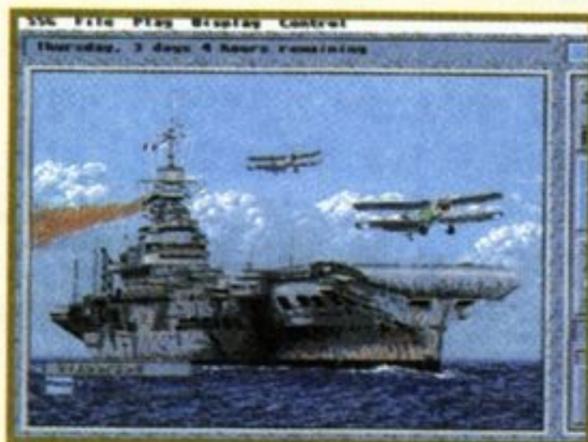
장 르: 비행 시뮬레이션
장 점: 환상적인 그래픽과 사운드를 지원하고 있으며 전작들에 비해 실제감을 더했다.
단 점: 살인적인 하드웨어를 요구하고 있다.
종 합: 윙코맨더 시리즈에 심취한 모든이들에게 꼭 권하고 싶은 게임이다.
완성도: 95점

매직 카페트

장 르: 전략형 액션
장 점: 꿈을 꾸는 듯한 뛰어난 그래픽과 사운드를 지원한다.
단 점: 뛰어난 그래픽과 사운드를 지원하기 위해 게임의 진행 속도가 늦어지는 결과를 초래했다.
종 합: 전략과 액션이 환상적으로 조화된 게임이다.
완성도: 91점

아머드 피스트

장 르: 탱크 시뮬레이션
장 점: 뛰어난 그래픽과 사운드는 물론, 다양한 시나리오를 제공하고 있다.
단 점: 탱크의 조작법을 익히기가 무지하게 힘들다.
종 합: 현대전을 가상한 탱크 시뮬레이션 중에서 가히 최고라고 할 만하다.
완성도: 88점

항공모함 대해전2

장 르: 전략 시뮬레이션
장 점: 인공 지능에 의한 전략이 탁월하다.
단 점: 최근 게임답지 못하게 그래픽과 사운드가 좀 떨어진다.
종 합: 전략 시뮬레이션에 푹 빠져있는 게이머들에게 꼭 권하고 싶은 게임이다.
완성도: 81점

해외 게임 평가

늑대

장 르: 시뮬레이션

장 점: 늑대라는 특이한 소재를 통해 완벽한 사실감을 부여하였다.

단 점: 사실감이 너무 강해서 아이들에겐 부적합하다.

종 합: 자연을 소재로 한 특이한 시뮬레이션이다.

완성도: 85점

에이스 오브 디프

장 르: 잠수함 시뮬레이션

장 점: 뛰어난 구성과 정확한 고증이 돋보이는 게임이다.

단 점: CD ROM 버전이 없다니…

종 합: 잠수함 시뮬레이션을 좋아하는 게이머들에게 오랜만에 구미에 당기는 게임이라고 할 수 있다.

완성도: 86점

둠2

장 르: 액션

장 점: 입체감 넘치는 그래픽과 다양한 캐릭터가 플레이어의 눈을 자극한다.

단 점: 지존파 사건을 비롯한 반사회적인 사건들이 터진 우리나라 실정으로 볼 때 출시는 불가능하다고 해도 과언이 아니다.

종 합: 전작과 마찬가지로 손에 땀을 쥐는 긴장감이 플레이어를 압도한다.

완성도: 90점

라이즈 오브더 로봇

장 르: 액션

장 점: 차가운 느낌의 그래픽과 음향 효과가 돋보인다.

단 점: 필살기가 한정되어 있는데다가 조작도 불편하기 그지없다.

종 합: 인공 지능 시스템을 채용하여 매우 난이도가 높은 대전 게임이다.

완성도: 78점

우주 십자군

장 르: 비행 시뮬레이션

장 점: 입체감 있는 그래픽과 수준높은 사운드.

단 점: 조종석의 그래픽이 떨어진다.

종 합: 스타워즈 X윙과 윙커맨더를 결합시킨 스타일의 비행 시뮬레이션 게임이다.

완성도: 78점

데저트 스트라이크

장 르: 헬기 시뮬레이션

장 점: 고난도의 임무를 즐길 수 있으며 구성이 탄탄하다.

단 점: 그래픽 수준이 떨어지는 편이며 전투 장면이 너무 간단하다.

종 합: 슈팅 게임과 시뮬레이션이 결합된 새로운 형태의 게임이다.

완성도: 75점

대혈전
The Great Fighter

제작사 : 시그마텍 스튜디오
장 르 : 대전 액션
지원 예정일 : 95년 2월 예정
문의처 : 시그마텍 스튜디오(02-872-3820)

미리내 소프트웨어의 〔파이터〕에 이어 또 다시 액션 게임이 통신상에 올려진다. 특히 국내에서는 2인용 모뎀 격투 게임이라는 점에서 주목된다.

평화로운 세계 사람들을 말살하려는 독버섯같은 음모가 꿈틀거리고... 봉인에서 풀려난 마왕이 각지의 무술가 9인을 조종하여 납치, 살인, 방화 등등의 악행을 서슴없이 저지른다.

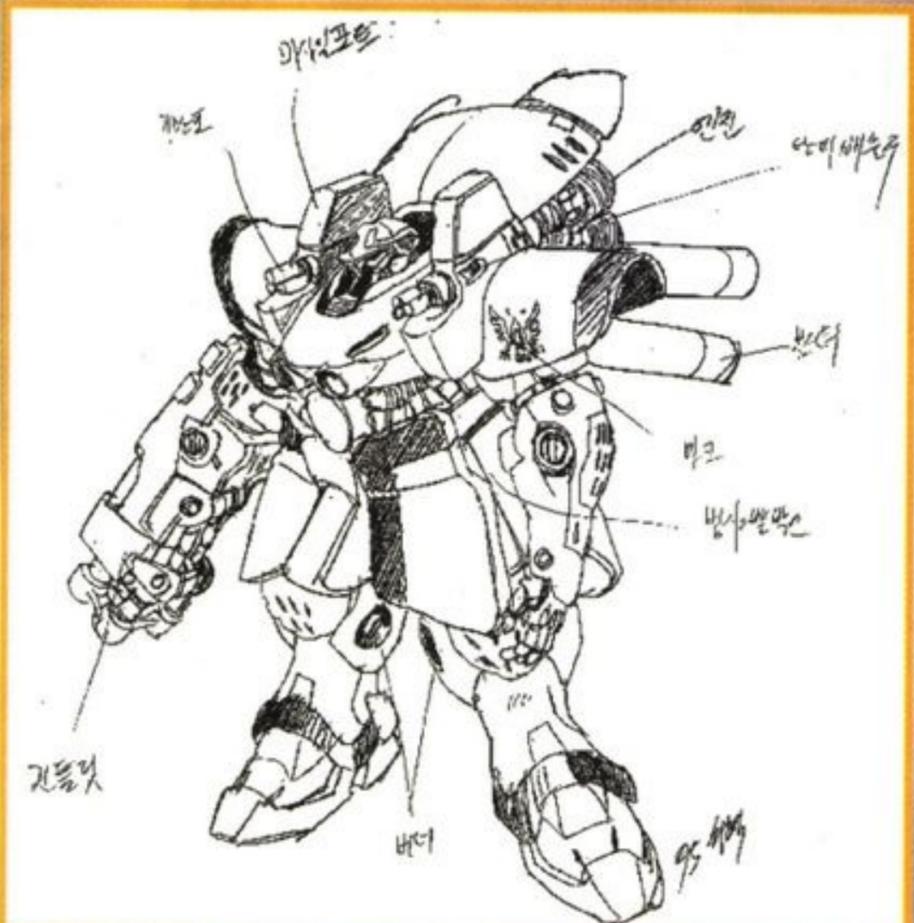
강혁 기자는 한국의 택견을 전수받는 최고의 실력가이다. 평화로운 세계를 만들기 위해 9인의 악당들을 물리치고 그들에게 죽임을 당한 애인의 복수와 그들의 일망타진을 위해 떨쳐 일어선다.

갤럭시(The Galaxy)
-Part I. Frontiers-

제작사 : 동성조이컴
장 르 : 그래픽 머드
지원 예정일 : 95년 4월 예정
문의처 : 동성조이컴

23세기 인류의 우주 개척기를 배경으로 한 머드 게임이다. 단조로운 텍스트 머드의 한계의 탈피하여 시뮬형 롤플레잉에 가까운 시스템으로 설계되었으며 동시에 300명까지 사용할 수 있다.

21세기말 인류는 더 이상 지구에 안주하고 있을 수 없었다. 이미 4개의 태양계에 약 400억의 구성원을 가진 인류는 유년기를 지나 청년기를 달리고 있는 중이었다. 그러나 인류는 그들이 유아기 시절 겪었던 자원 문제에 다시 봉착하게 되었고 그것은 이미 자원이 고갈된 태양계를 포기하자는 논리와 그 반대 논리의 충돌로 이어졌다. 표면적으론 모성 지구와 쓸모가 없어진 지구의 문제였지만 내면으로는 태양계의 150억에 달하는 지구인들의 이주와 생존, 그리고 EC와 NOVA의 자원다툼이었다.

(EC= Earth Community, NOVA= Neptune & Orient & Vulture Association) NOVA는 그들의 행성 개척 초기부터 광산 채굴량의 일부를 모성인 지구에게 보내왔다. 그러나 현재 그들의 공업 발전과 인구의 증가에 따른 자원의 소비량은 그들 자신의 채굴량을 육박하고 있어 모성에 보낼 자원에 대한 긴축 정책이 필요하했던 것이다.

게임정보라면 데이콤에서
"GO CHAMP"

데이콤 안에 게임챔프는··· 이렇게 다릅니다.

- 게임챔프가 한 권이 아닌 몇 십권의 내용이 들어있다.
- 자료 검색 등을 통해 여러분이 원하는 게임 정보를 쉽게 구할 수 있다.
- 여러분의 질문에 상세히 대답을 해주고 있다.
- 각종 차세대 게임 정보 및 IBM PC 게임정보, 슈퍼컴보이 최신정보 등이 매일 새롭게 변한다.
- 게임챔프에게 하고 싶은 말은 언제든지 환영한다.
- 체팅실에서 직접 챔프스탭진과 대화가 가능하다.
- 챔프 발행 각종 단행본 내용을 다운받을 수 있다.

그리고···
"GO CHAMP"로 오시면 이보다 더많은 것들을 체감할 수 있습니다

여러분!! 들어보신 적
있으십니까? 데이콤 안에 게임챔프가
있다는 사실을···
여러분!! 보신 적이 있으십니까?
데이콤 안의 게임챔프를···

기획특집 탱크를 해부한다

탱크의 승무원

탱크의 승무원은 대략 3~5명으로 구성된다. 이를 기능면에서 살펴보면 다음과 같다.

전차장

탱크 승무원 중 우두머리로서 전체적인 명령을 내리고 무선 통신을 담당한다. 적과 교전시에 어떠한 목표물을 선택하고 어떻게 공격할 것인가에 대한 최종적인 결정을 내린다.

탱크 시뮬레이션 게임에서 플레이어에게 주어지는 역할이 바로 전차장이다.

포수

적군 발견시 포수는 포를 조준하고 발사하는 역할을 한다. 요즘은 고도의 사격 통제 장치를 탱크에 장비하여 포탄의 명중율을 높이고, 포신 안정 장치를 장비하여 고속 주행시에도 포신이 흔들리지 않으므로 달리면서도 정확한 사격을 할 수 있다.

그러나 6.25 사변이 일어났던 시절만 하더라도 이런 일은 고도의 경험과 기술없이는 불가능했기 때문에 주행간의 사격을 '전차포 사격술의 꽃'으로 평가할 정도였다.

따라서 플레이어가 1950년대 이전의 탱크를 소재로 한 시뮬레이션에 참가한다면 반드시 정지한 상태에서 사격해야만 명중시킬 수 있다.

장전수

포탄을 발사한 후 탄피를 제거하고 다음 포탄을 장전하는 것이 장전수의 임무이다.

장전수의 재빠른 손놀림이야말로 탱크의 신속한 공격을 가능케 하는 중요한 요소이다. 요즘은 일부 주력 전차에 자동 장전 장치를 장비하여 장전수가 아예 탑승하지 않는 전차들도 있다. 그러나 자동 장전 장치는 많은 공간을 차지하기 때문에 내부 공간이 협소한 전차에는 악영향을 미치기 쉽다.

협소한 공간은 승무원들이 장시간 전투를 수행함에 있어서 쉽게 피로를 느끼게 하기 때문이다.

운전병

탱크를 조종하는 것이 운전병의 역할이다. 이는 그리 어렵지 않은 것으로 취급되기 쉽지만, 조종 기술이 뛰어난 운전병은 적과의 교전시에 이리저리 교묘히 이동하면서 적의 조준을 힘들게 만든다.

기관총 사수

요즘 탱크에서는 거의 찾아볼 수 없는 승무원이다.

1950년 6.25 사변이 일어났던 시절만 하더라도 모든 주력 전차의 전방에는 기관총이 최소한 1정씩 장비되어 있었다. 이는 탱크가 단독으로 행동할 경우 보병들의 공격에 시달릴 확률이 높기 때문에 자체 방어용으로 장비한 것이다. 그러나 현대전에 있어서 탱크만의 단독 행동은 불가능하며 보병 부대나 기계화 보병, 장갑차 등과 합동 작전을 주로 펼치기 때문에 기관총 사수의 역할은 무의미할 뿐이다.

탱크의 내부 구조

탱크의 내부 구조는 크게 3곳으로 구분된다.

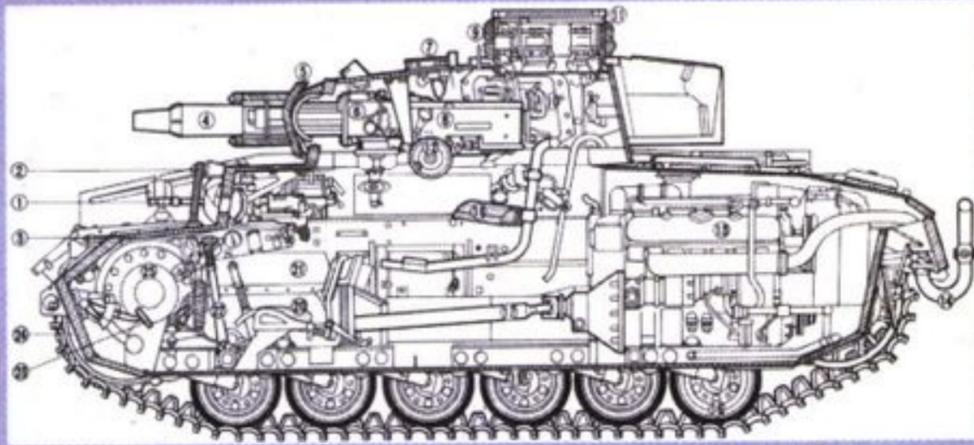
조종실

운전병이 위치한 곳으로써 대개 탱크 앞부분에 설계하여 전방을 관찰하기 용이하다. 이곳에는 조종에 필요한 핸들과 변속 장치 계기판 등이 장비되어 있다.

포탑

탱크의 무기가 집중되어 있는 곳이 포탑이다. 이는 움직이는 포좌로서 포수와 장전수, 그리고 전차장의 자리가 있으며 회전할 수 있도록 설계되었다. 탱크의 주포와 스위치에 의해 격발되는 기관총 1정, 조준기, 측원기 등의 사격 통제 장치가 장비되어 있다. 또한 포탑 하부에는 포탄 격납실이 있어서 예비 포탄을 수납할 수 있다. 자동 장전 장치나 탄피 배출기 등도 포탑에 설치된다.

엔진실

주로 탱크 후미에 자리잡고 있으며 탱크의 심장인 엔진이

1) 7.9mm 기관총
2) 20mm 장갑판
3) 계기판
4) 24구경 75mm포
5) 방탄막
6) 75mm 포 장전부
7) 환기 장치
8) 반동방어판
9) 경계창
10) 탈출 해치
11) 코맨더 큐폴라
12) 포신 상하조종 핸들
13) 엔진
14) 엑조스트 파이프
15) 후방 호일
16) 로드 호일
17) 프로펠러 샤프트
18) 코맨더 시트
19) 토션 바 서스펜션
20) 조종석
21) 트랜스 미션
22) 조종 레버
23) 클러치 패달
24) 드라이브 스프로켓트
25) 디스크 브레이크

탱크의 내부 구조

실리는 곳이다. 엔진 및 부대 시설을 비롯하여 엔진의 과열을 막기 위한 라디에이터와 에어필터가 장치되어 있기 때문에 탱크의 가장 취약한 부분이기도 하다.

탱크 후미 부분의 윗쪽이나 옆쪽에 환기 장치나 라디에이터가 장치되어 있기 때문에 장갑이 얇고 환기를 위한 구멍이 뚫린 곳이 있다. 비록 이 부분을 포탄이 직접 명중할 수 없도록 만들었지만 지상 공격기나 공격 헬기가 공중에서 공격한다면 한마디로 고양이 앞의 쥐꼴이 되고 만다. 이는 고도로 발전된 기술을 적용한 현대에도 이렇다 할 방어책이 없는 탱크의 취약점이다.

탱크에서 사용하는 포탄은 목적에 따라 다양한 종류가 있지만 통상적으로 탑재하고 다니는 대표적인 것들을 들어보면 다음과 같다.

탱크에서 사용하는 포탄

철갑탄(APFSDS)

탄두가 강철보다 경도가 높은 텅스텐 합금으로 만들어진 포탄이다. 포탄의 발사 속도가 매우 빠르며 탄두가 고속으로 날아가 적 탱크의 철판을 간단히 뚫어버린다. 철갑탄에 맞은 목표물은 그 충격으로 인해 내부 장치가 파손되기도 한다. 한마디로 말해 탱크를 파괴하는 천부적인 능력을 지닌 포탄이다.

성형작약탄(HEAT)

탄두가 고폭발성의 화약으로 채워져 있다. 목표물에 명중하는 순간, 모든 폭발력이 전방으로 집중되어 고속의 제트 화염을 분출한다. 이 제트 화염은 수천도의 열로 철판을 녹여 구멍을 내고 목표물의 내부에 화재를 일으킨다.

포탄의 발사 속도가 철갑탄에 비해 다소 느리지만 탱크 이외에도 장갑차나 각종 차량에 사용할 수 있는 장점이 있다.

작열탄(HE)

탄두가 화약으로 채운 점은 성형작약탄과 동일하지만 폭발력이 한 방향으로 집중되는 것이 아니라 사방으로 흩어진다. 따라서 이 포탄은 적 탱크나 장갑차와 같은 중장갑을 가진 차량에 대해서는 큰 효과가 없다.

대신 지상의 벙커나 각종 시설물, 보병, 장갑이 없는 차량 등에 대해 위력을 발휘한다.

점착탄(HEP)

탄두에 연철 캡이 씌워져 있어서 목표물에 명중하면 탄두가 표면에 달라붙어서 폭발한다. 이와 같은 표면에서의 폭발로 말미암아 내부가 파손되는 이중적 효과를 나타낸다.

탱크와 같이 두꺼운 장갑을 가진 목표물에는 큰 효과가 없지만 장갑차나 일반 차량, 벙커, 지상의 구조물 등에 대해 효력을 나타낸다.

탱크의 적

전차덫

이는 아주 쉬운말로 표현하자면 일종의 함정이다.

즉, 구덩이를 깊게 파고 그 위를 나뭇가지 등으로 덮어서 위장한다. 탱크가 그 위를 지나가면 구덩이에 빠지게 되고 다른 탱크나 견인차가 끌어내기 전까지 탱크는 무용지물이 되고 만다. 매우 원시적인 장치이지만 그런대로 꽤 쓸모가 있다.

바리케이트

기지나 주요 시설물 전방에 콘크리트나 강철제 빔을 용접한 장애물을 설치하여 탱크의 진로를 막는다.

이 자체가 탱크에 피해를 주지는 못하지만 바리케이트에 발이 묶여서 어쩔 줄 모르는 탱크는 대전차포의 좋은 표적이 되기 마련이다.

대전차포

초기의 탱크는 야포에 피격을 당해 박살이 날 정도로 얇은 장갑을 가지고 있었다. 그러나 기술이 발달함에 따라 탱크의 장갑도 점차 견고해져서 일반적인 야포로는 도저히 탱크를 파괴할 수 없는 지경에 이르렀다. 탱크의 두터운 장갑을 뚫을 수 있는 새로운 대포에 대한 연구... 대전차포는 이러한 배경 속에서 탄생했다.

대전차포의 특징은 포탄의 초속이 빠르다는 점이다. 대부분의 대전차포가 철갑탄을 사용하기 때문에 발사 속도가 빨라야 관통력이 큰 것은 당연한 것이다. 그러나 2차 대전 때 성형작약탄이 개발되면서 대전차포에도 폭넓게 채용되었고 이를 계기로 새로운 형태의 대전차포가 탄생했다. 우리가 흔히 말하는 '바주카포'가 그것이다. 1인용 대전차 병기인

2차대전 당시 독일군의 88mm 대전차포

바주카포는 포탄이 장전된 발사통을 어깨에 매고 발사하는 방식이다. 이로써 보병들이 바주카포를 이용하여 전차를 파괴할 수 있게 되었다. 바주카포는 1960년대 월남전 시기에 이르기까지 보병용 대전차 화기로써 사용되었으나, 대전차 미사일에 밀려나고 만다.

대전차 미사일

현대에는 대전차포가 거의 쓰이지 않는다. 대신 대전차 미사일이 매우 폭넓게 쓰이고 있다. 대전차 미사일은 내부 구조가 성형작약탄으로 이루어져 있으며, 어느 차량에나 장착이 가능하고 조작이 쉽다는 특징 때문에 광범위하게 사용되고 있다. 작게는 보병 부대 개개인에서부터, 지프차, 장갑차, 공격 헬기에 이르기까지 대전차 화기로 사용된다. 대전차 미사일의 특징은 미사일이 유도된다는 것이다. 즉, 발사한 후에 목표물이 움직이면 이를 추적하여 명중시키는 것이 가능하다. 이러한 유도 방식은 유선 유도와 레이저, 적외선을 이용한 무선 유도가 있다. 유선 유도는 미사일에 선이 부착되어 있어서 발사 후에도 조준경을 목표물에 따라 움직이면 조준경이 포착한 목표물을 향해 날아간다. 그러나 대전차 미사일의 비행 속도는 포탄에 비해 매우 느리기 때문에 적전차가 미사일을 유도하는 보병이나, 차량에 먼저 포탄을 퍼부어 유도 장치를 파괴하면 미사일을 피할 수 있다는 약점이 있다.

대부분의 탱크 시뮬레이션은 이러한 점을 충분히 반영하고 있다. 적의 대전차 미사일이 발사되고 아군의 탱크까지 날아오는 동안에 미사일을 유도하는 헬기나 보병, 장갑차를 파괴하면 미사일을 피할 수 있도록 되어 있다.

대전차 지뢰

예로부터 탱크를 괴롭히던 대전차 무기 중 하나가 지뢰이다. 지뢰는 손바닥만한 대인지뢰에서 쟁반만한 대전차 지뢰까지 종류가 다양하다. 대인지뢰는 가벼운 압력을 가해도 폭발하지만 대전차 지뢰는 수십톤의 중량이 가해지기 전에는 폭발하지 않는다. 그러나 일단 폭발하면 수십톤의 탱크를 지상 1미터까지 날릴 수 있는 폭발력을 가지고 있다. 대전차 미사일이나 포탄이 직접 명중할 수 없는 탱크 밑면의 장갑은 매우 얇다. 대전차 지뢰는 이러한 취약점을 노린다. 또한 탱크의 궤도(캐터필러)도 지뢰에 의해 쉽게 파괴될 수 있다.

지상 공격기

비행기가 개발된 이래로 지상 부대는 하늘로부터의 공습에 대비해야 했다. 하지만 중장갑 탱크를 격파하는 비행기가 본격적으로 출현한 것은 2차 대전이 개시되기 불과 몇 년 전의 일이다. 지상 공격기는 전투기도, 폭격기도 아니다. 전투기보다 약간 크고 폭격기보다는 작은 중간형의 비행기이다. 지상 부대를 공격하기 위해 설계되어 있으므로 속도가 그리 빠르지 않다.

또한 지상의 포화에 견디기 위해 기체가 다른 비행기들보다 더욱 튼튼하게 만들어져 있으므로, 몇발의 기관포로는 절대 격추시킬 수 없다. 또한 날개밑에 다량의 폭탄과 로켓탄, 대구경 기관포로 무장하고 있다. 대전차 지뢰가 탱크의 밑면과 캐터필러를 노리는 반면, 지상 공격기는 탱크의 가장 취약한 부분인 엔진실을 노린다. 탱크로서는 소름끼치는 강적이 아닐 수 없다.

공격 헬기

수행하는 역할은 지상 공격기와 비슷하다. 그러나 산악지대에서는 지상 공격기보다 더 용이하게 작전을 수행할 수 있는 능력이 있다.

더욱이 몇몇 공격 헬기는 동체에 승무원 이외에 완전무장한 병력을 실을 수 있도록 설계된 것도 있다.

공격 헬기의 승무원은 통상 조종사와 화기 관제사의 2인으로 구성되어 있으며, 화기 관제사는 지상 목표를 공격하는 무기들만 전담해서 조종하므로 지상에 대한 공격력이 강하다. 공격 헬기는 각종 폭탄, 로켓탄, 기관포, 대전차 미사일 등으로 중무장하고 있다.

또한 지상 공격기와 마찬가지로 공격 헬기도 지상의 포화에 견딜 수 있는 견고한 기체 구조를 가지고 있다. 이러한 공격 헬기는 게임에서 가장 자주 등장하는 탱크의 천적이다. 게임에서 공격 헬기를 만난 경우에는 연막탄을 터뜨려 대전차 미사일을 피하고 공격 헬기에 성형작약탄이나 작열탄, 기관포 등을 쏘아대는 방법 밖에 대책이 없다. 국내 게임 개발사인 타프 시스템에서 만든 'K-1탱크'를 해본 플레이어라면 쉽게 알 것이다.

소련군의 최신형 공격헬기인 Mi-28 HAVOC

탱크의 자체 방어 수단

지뢰 제거기

이는 탱크 앞부분에 육중한 강철제 로울러나 회전하는 쇠사슬 추를 매단 것이다.

로울러가 회전하면서 탱크 전방에 매설된 지뢰들을 터뜨리면서 나아가거나 쇠사슬 추가 땅바닥을 세차게 두들겨서 전방의 지뢰들을 미리 터뜨리는 것이다.

또한 '지뢰쟁기(mine plough)'라는 것도 있다. 이는 농사에서 사용하는 쟁기처럼 탱크 앞부분에 쟁기를 달아놓은 것이다. 탱크가 전진하면서 땅을 갈아엎는 동안 땅속에 매설된 지뢰는 쟁기날에 걸려 파헤쳐지게 된다.

연막탄

대부분의 현실감있는 게임들에서 이 장비를 지원하고 있다. 적의 대전차 미사일이 플레이어를 향해 날아온다는 것을 알았을 때, 플레이어가 가장 먼저 취해야 할 행동이 바로 이 연막탄을 터뜨리는 일이다. 대전차 미사일은 포탄보다 비행 속도가 훨씬 느리기 때문에 연막탄을 터뜨려 플레이어의 탱크를 그 안에 감춘다면 미사일 유도가 어려워질 것이다. 또한 플레이어는 연막탄 속에 숨어있는 동안 대전차 미사일을 유도하는 적을 찾아서 재빨리 조치해야만 2, 3차 공격을 면할 수 있을 것이다.

녹정기

■ 제작사 : 소프트월드/(유)지관
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터
입력 도구: 키보드 지원
■ 발매일 : 95/1월초 발매
■ 가 격 : 29,000원
■ 문의처 : (유)지관(02-871-0813)

중국 무협 소설의 대가 김용하면 아마도 모르는 사람이 없을 것이다. 그의 주옥같은 작품들이 모두 국내에 소개되었고 대부분 영화를 통해 상영되었기 때문이다. 또한 몇 작품은 이미 게임화되었기 때문에 이번에 녹정기가 게임화된 것도 그리 신기한 일은 아닐 것이다. 그러나 이번에 제작된 녹정기는 대만 소프트웨어 하우스의 게임 스타일에 상당히 큰 변화가 일어났음을 보여주고 있다. 얼핏보면 PC 게임이 아니라 게임기용 게임같은 느낌을 풍기는데 특히 슈퍼 컴보이의 명작 화이날 환타지 시리즈를 연상케하는 여러 장면들이 플레이어를 놀라게 할 것이다. 자! 그럼 김용 소설의 주인공 중에서 가장 사기꾼 기질이 강하고 약삭빠른 위소보의 일대기를 살펴보겠다!

모십팔과의 만남

처음엔 시정잡배에 지나지 않던 주인공 위소보는 자기가 일하는 가게에서 마누라 몰래 술을 마시고 있는 아평을 협박해 그의 돈을 약간 융자(?)받은 후 도방으로 간다. 그곳에서 한순간에 돈을 날려버리지만 계속 이기기만 하는 딜러의 손놀림이 수상하다. 그를 잠시 뒤로 불러내서 좋은 말로 타이르면서 그에게서 속임수 도박을 배운다.

밖으로 나와 거리를 돌아다녀보면 사방에 강양대도 모십팔이라는 도적을 찾는 방이 붙어있다. 다시 집으로 돌아와보니 천지회를 비방하는 밀수꾼들이 한 사나이와 시비가 붙어 싸움을 벌이고 있다. 잠시 후 전투 중에 내상을 입은 모십팔이 위소보에게 도움을 청한다. 그를 데리고 화면 가장 왼쪽 윗부분에 있는 홍옥묘로 가 내상을 치료하도록 한다. 조금 친해지면 그가 술을 사달라고 한다. 그의 돈을 받아 바로 밑에 있는 가게에서 술을 사고 그로부터 석회를 상대 눈에 뿌려 싸움을 자신에게 유리하게 만드는 방법을 배운다.

근처에 석회를 파는 사람으로부터 원하는 만큼 사고나서 근처에 약장사를 하는 친구에게 금창약을 사서 홍옥묘로 돌아온다. 잠시 후 모십팔을 쫓아온 관병과 싸움이 벌어지고 그들이 지껄인 말때문에 모십팔은 오배라는 장수에게 관심을 갖는다.

위소보는 관병들을 이기고나서 북경의 오배와 한판 붙어보겠다는 호승심으로 가득찬 모십팔과 함께 어머니의 허락도 없이 무작정 상경을 감행한다.

도박장에서 도박을 익힌다

모십팔과의 만남

내시가 된 위소보

음식점에 들어간 위소보 일행은 위소보의 장난으로 씨름꾼들과 싸움이 붙는다. 이때 소계자라는 환관과 그가 모시는 해대부가 등장해 위소보 일행은 싸움에서 패하고 만다.(이야기 진행상 아무리 기를 써도 이길 수 없는 상황이 종종 발생하므로 그때는 아까운 금창약같은 걸 낭비하며 싸우지 말고 그냥 빨리 져주자) 잠시 후 정신이 들면 해대부가 위소보 일행을 죽이려고 하는 위기일발의 순간이다.

그때 해대부의 천식이 발작해 잠시 자리를 비우는데 그때 옆에 있는 비수와 환관 의복, 그리고 독약을 얻어야 한다. 독약을 얻었으면 그것을 해대부가 돌아오기 전에 재빨리 그가 복용하는 약에 타도록 한다.

잠시 후 독에 발작하는 해대부를 보고 어쩔줄 모르는 소계자 옆으로 가서 비수를 사용해 그를 천국으로 보내주고 해대부마저 함께 보내주려할 때 갑자기 그가 일어난다. 눈이 먼 그 앞에서 재빨리 소계자인 것처럼 가장하고 죽은 소계자의 몸을 약품을 사용해서 녹여버린다. 그리고나서 환관복으로 갈아입고 해대부가 시키는 명령에 무조건 복종하도록 한다. 먼저 옆건물로 가서 도박판에 끼어들어 돈을 따자. 도박이 끝나면 온유방에게 돈을 빌려주고 윗건물로 간다. 그것에 있으면 잠시 후 같은 나이 또래의 아이가 들어오는데 장난으로 싸움이 붙지만 여기서도 지고 만다.

해대부에게 돌아와 싸움에 진 일을 이야기하고 무술을 배운다. 그 다음날도 도박에서 딴 돈을 빌려주고 다시 한번 싸움을 하러 전에 갔던 장소에 들른다. 이번에도 죽도록 터진 다음에 다시 해대부가 있는 방으로 돌아온다. 그 다음날도 똑같은 행동을 반복하면 된다. 이때 쯤이면 도박의 신이 되서 주사위를 마음대로 조작할 수 있을 것이다. 그 다음날 돈을 감당못하게 꿔간 녀석을 잠시 조용히 불러내서 황제가 일을 처리하는 상서방에 한번만 데려가 달라고 부탁한다.

상서방에 침입해봤자 해대부가 부탁한 사십이장경은 없으니 찾으려고도 하지 말자. 괜한 시간 낭비일 뿐이다!

장난삼아 황제가 앉는 용상에 앉아 있노라면 밖에서 인기척이 들린다. 재빨리 뒤에 숨어서 보자니 건방진 오배라는 녀석이 황제를 능멸하는 언행을 서슴없이 일삼는다. 그래도 무술은 제법 뛰어난듯 숨어있던 걸 들키게 되는데 황제의 도움으로 무사히 넘어간다. 황제는 바로 전에 같이 싸움을 하며 놀던 소현자였던 것이다. 며칠 동안은 계속 궁내를 조금씩 왔다 갔다하면서 무술을 익힌다. 이 게임을 통틀어 전투 중에 위소보는 단 한번도 도움이 안되는 인물이므로 경험치를 조금이라도 올려보려고 노력하지 말고 그냥 이벤트를 실행하는 것이 더 나을 것이다.

오배 제거 작전

며칠후 황제와 또 한판 붙어보려고 가면 상서성으로 오라는 전갈이 온다. 드디어 때가 온 것이다. 같이 무술을 연마한 아이들과 오배를 물리치기 위해 음모를 꾸민다. 오배와의 전투끝에 그를 붙잡고 까불지 못하도록 비수를 사용해 그의 혀를 손봐준다. 다음날 오배의 비리를 캐기 위해 오배의 집으로 가보면(황궁에서 약간 아래로 내려가서 오른쪽으로 가보면 가장 으리으리하게 지어진 집) 증거를 잡을 길이 막막하다. 그러나 방안 좌우에 있는 사자머리를 둘 다 건드리면 문이 열리는 소리가 들린다. 소리가 들린 후 한가운데 있는 호랑이 가죽의 머리 부분을 조사하면 지하로 통하는 비밀 통로를 찾을 수 있다. 지하는 미로로 이루어져 있고 함정이 꽤 있으므로 미리 세이브를 해두자. 원하는 물건을 얻기 위해서는 이 미로들 사이에 통하는 비밀 통로를 찾아야 한다. 그냥 보기에는 막혀있는 것같은 곳에 통로가 있으므로 잘 찾아보기 바란다. 그곳에서 여러가지 아이템과 사십이장경을 얻은 후 황궁으로 돌아간다. 미로를 빠져나가는 문은 가장 오른쪽 구석에 있다. 해대부에게 돌아가면 그가 시비를 걸기 시작한다. 이미 그는 위소보의 정체를 알고 있었던 것이다. 그와의 전투가 벌어지지만 그를 이긴다는 것은 어림없는 일이다. 혹시나 하는 마음에 한판 벌여보기보다는 차라리 절도라는 기술을 이용해서 얻어맞는 와중에라도 돈이라도 챙기는 것이 나을 것이다. 해대부의 무시무시한 장풍에 황후가 기거하는 어화원에까지 날아가 버린 위소보는 밖으로 빠져 나가려다 누가 오는 것을 보고 꽃밭 속에 숨는다. 잠시 후 황후와 해대부가 나타나서 서로의 비밀을 들춰내며 싸우기 시작한다. 들어보면 황후도 결코 좋

나도 알아! 임마

독약으로 위기 상황을 모면한다

이제는 경지에 올랐다

오배와의 싸움

은 이중마가 아니란 걸 알 수 있다. 하지만 살기 위해서는 황후의 편이 되어 해대부를 물리쳐야 한다.

해대부를 없애고 사태가 수습되면 황후는 아까 한 얘기를 들었느냐고 추궁한다. 물론 들었다고 얌전히 고백할 위소보가 아니다. 다음날 해대부의 죽음으로 자리에 공백이 생기자 해대부의 자리를 이어받은 위소보는 자신의 방 바로 위쪽에 있는 주방에 들러 사람들과 인사를 한다. 인사가 끝나면 황제를 만나 아직도 시끄럽게 까불고 있는 오배를 확실하게 제거하기 위해 그가 갇혀있는 강친왕의 집으로 간다. 강친왕의 집은 황궁 바로 밑에 있으므로 찾기 수월할 것이다.

먼저 아부를 떠는 강친왕에게서 개를 선물하겠다는 약속을 받고 감옥 안으로 들어간다. 음식을 담당하고 있는 사람에게 심부름을 시키고 그가 없는 사이에 오배가 먹을 음식에 독을 탄다. 독이 든 음식을 먹은 오배가 괴로워할 때 어디선가 나타난 복면한 무리들이 오배와 싸우기 시작한다. 그들이 위기에 몰릴 때 같이 싸움에 가담한 위소보는 오배를 제거하는데 성공하지만 복면인들에게 납치되는 신세가 되고 만다.

이 사람에게서 금창약을 산다

이곳에 비밀문이 있다

이곳에 비밀 통로가...

천치회의 간부가 되다

정신을 차린 후 천지회를 대표하는 진근남을 만나게 된 위소보는 그의 제자가 되고 황궁으로 돌아온다. 황제에게 가서 그간 상황을 되는대로 둘러대고 잠을 잔다. 다음날 아침 오배의 집에서 의형제가 된 색액도에게서 돈을 챙기고 황제의 허가하에 황궁을 나선다. 여기서 여러 곳을 돌아다니며 위치를 기억해 두자. 천지회에 들리면 청목당향주로 임명을 받고 황궁에 돌아오게 된다. 그 다음날 강친왕이 보내온 강아지를 받고 황제에게 휴가를 얻어 밖으로 나간다. 먼저 천지회 일원들과 만나기 위해 음식점에 들리고 그곳을 거쳐 회춘당이라는 한약방에서 일원들을 만난다. 거기서 목왕부와의 충돌로 목왕부에 들러 사건을 해결하고 황궁으로 돌아간다.

여인들 품 속에서

아침에 주방에 가보면 천지회의 일원 중 한명이 황제의 음식에 쓰일 돼지를 가지고 와서 몰래 위소보에게 신호를 보낸다. 잠시 후 방에 돌아오면 식당에서 본 천지회 일원이 안에서 기다리고 있다. 그에게 칼을 빌려주면 돼지 가죽 속에 숨겨진 여인을 꺼낸다.

천지회의 일원이 실종된 사건의 범인으로 목왕부를 지목한 일원들은 보복 조치로 목왕부의 공주를 납치해 온 것이다. 그녀에게 말을 걸어봐도 싸늘하게 대할 것이다. 먼저 주방에 가서 음식을 시키고 다시 그녀와 말장난을 하고 있노라면 음식이 도착한다. 국수를 공주에게 먹이고나서 강친왕부로 나서도록 한다. 그곳에서 오삼계의 아들 오응웅을 만나게 되고 그의 부하 양일지의 무공을 구경한다. 아마도 누군가의 명령이 있었는지 자신의 실력을 드러내지 않던 양일지는 부상을 당하게 되고 그런 그가 측은하게 생각된 위소보는 약값을 구해준다. 잠시 후 창극이 시작되는데 창극 중에는 요즘 한창 날리고 있는 포청천도 속해 있다.

창극 보기가 지겨우면 옆에 있는 양일지와 도박을 하다가 그곳을 나와 옆에 있는 주방 안으로 들어간다.

거기서 얼떨결에 한권의 사십이장경을 얻는다.

황궁으로 돌아와 방에 들어가면 이미 혈도가 풀려 행동이 자유로워진 목검병군주와 한판 붙는다.

후후후... 여자 한명쯤이야... 그녀에게 지면 상당히 곤란하므로 지금과는 달리 열심히 싸우도록 하자. 이때 자신의 비밀을 알고있는 위소보를 눈에 가시처럼 생각하던 황후가 등장해 위소보는 위기 상황에 처한다. 이때 목왕부의 사람들이 황궁에 침입해 황제 암살 계획을 감행하는데 그틈에 목숨을 건진 위소보는 부상을 당한 방이라는 여자를 구하게 된다. 그녀의 상처를 고치기 위해 주방으로 들어가 콩가루, 그릇, 벌꿀을 얻는다. 이 3가지 물건을 배합해 벌꿀 콩가루를 만들어 그녀를 치료하고 있을 때 황후의 심복인 서동이 나타나 다시 위기에 처한다.

강친왕에게 선물로 받은 강아지를 시켜 서동을 물게 하면 전투가 벌어진다. 서동을 제거하고서 그의 몸을 뒤져 품 속에서 사십이장경을 얻는다. 이제

포청천이다!!

무식한 노옴~

협박의 황제!

죽은 자는 말이 없다는 이야기를 교훈삼아 모든 사건을 죽은 서동에게 뒤집어 씌우기 위해 오응웅으로부터 받은 옥닭을 서동의 품 속에 집어넣는다.

잠시 후 황제가 부른다는 전갈을 하러온 환관 2명과 함께 밖으로 나가는데 가는 길이 황후가 기거하는 쪽이 아닌가?

위기감을 느낀 위소보는 자신의 막강한 재력을 이용해 위기를 모면하고 마침 지나가던 시위들을 시켜서 후환을 없앤다. 방으로 돌아와 이젠 이용가치가 없어진 서동의 시체를 녹여버리고 황제에게 찾아가 갖은 아부와 거짓말을 해대면서 오응웅을 협박할 물건을 얻는다.

먼저 방에 들러서 2명의 미녀들과 말장난을 하며 놀다가 시간이 되면 오응웅이 묵고 있는 집으로 가서 가볍게 협박을 하고 돌아온다.

인질구출 작전

아침에 주방에 들러 천진회의 전갈을 받고 회춘당으로 향한다. 거기서 목왕부의 초대를 받고 그곳으로 간다. 목왕부는 진근남을 만났던 장소 근처에 있으므로 잘 찾아보기 바란다. 거기서 말끔하게 서로의 오해를 푼 후 천지회의 일원인 서천천의 원한을 풀어주기 위해 오응웅을 만나고 황궁으로 돌아온다.

황제에게 가면 그는 몰래 인질들을 구해주라는 명령을 내린다. 인질들이 달아날 때 좀 더 큰 대어를 낚아보겠다는 속셈인 것이다. 원래 구출하려는 계획을 세운 위소보에는 잘된 일이다. 먼저 형방으로 가서 인질 중에 유일주라는 인물이 있는지 확인한다. 형방은 시위병의 방은 문이 뒤쪽에 있어 찾기가 애매해 보이지만 조금만 노력하면 금새 찾을 수 있다. 다음날 형방으로 가서 잠시 시위들을 밖으로 보내고 인질들과 탈출 작전을 상의한다. 형방 옆쪽 맞은 편에 있는 방으로 가서 다륭을 만나 몽환약을 구하고 바로 밑의 옷장에서 3벌의 옷을 구해 다시 형방으로 돌아온다. 거기서 술상을 펴고 잠시 시위들이 한눈을 팔 때 몽혼약을 술 속에 넣는다. 다들 쓰러지면 자신을 괴롭히는 황후의 심복을 칼로 제거한 후 약품을 사용해 완전히 녹여버린다. 이렇게 하면 인질들에게 확실한 신임을 얻게 되고 이때 칼로 그들의 발줄을 잘라주도록 한다. 그리고 인질들에게 시위옷을 입혀주고 주방으로 가 작전을 실행한다. 다들 밖으로 탈출시키고 나서 사태를 수습하기 위해 다시 형장으로 향한다.

황후의 음모

인질들을 탈출시킨 후 회춘당으로 가보면 진근남 사부가 와있다고 한다.

진근남을 만나 여러가지 일을 처리한 후 황궁으로 가서 황제를 따라 황후가 있는 곳에 간다. 황제가 나가면 다시 황후에게 죽임을 당할 위기에 놓이지만 갖은 허풍과 거짓말로 위기를 모면하고 황후의 괴물같은 시녀와 자신의 방으로 온다. 후후 이제는 원정 경기가 아니고 홈 경기다. 방안에는 사랑스런 강아지와 두 여인네들이 있지 않은가? 단숨에 시녀를 없애버리고 약품을 사용해 그녀를 제거한다. 그러나 지금까지와는 달리 그녀의 몸집이 큰 탓인지 약효가 별로다. 이제 황후 때문에 황궁에 붙어있기가 힘든 상황에 도달했으므로 2명의 여자들을 환관옷으로 갈아입히고 전에 도박을 벌이던 방으로 데려가 숨긴다. 그리고 다시 자신의 방으로 가보면 방이가 떨어뜨린 비녀와 녹다남은 시녀의 시체가 있다.

떠나는 마당에 무슨 짓을 못하겠는가? 황후의 방에다 시체를 던져놔 황후를 놀라게 할 심산으로 황후의 방에 갔다가 우연히 몇권의 사십이장경을 더 얻는다. 우여곡절 끝에 황후는 부상을 입고 위소보는 그동안에 있었던 사실을 모두 황제에게 밝힌다.

쌍아와의 만남

자신의 아버지가 아직 살아있다는 것을 안 황제는 위소보를 오대산으로 보내고 이 틈을 타서 위소보는 2명의 여인들과 황궁을 빠져나온다. 천지회 본부에 들러 서천천에게 마차를 부탁하고 식당에서 식사를 한 후 여행을 시작한다. 여행 도중 안개로 뒤덮힌 이상한 장소에 도착하는데 이곳에서 여러가지 아이템을 얻을 수 있다. 아이템 중 동열쇠를 얻으면 근처에 문

이 잠겨있는 집으로 간다. 열쇠로 문을 열고 들어가면 잠시 후 신룡교 일당들과 싸움이 붙는다. 처음에는 이길 수 있지만 두번째 전투에는 이길 수가 없다. 위기일발의 순간 이 집에 원래 살고 있던 여인들의 도움으로 위소보는 목숨을 건지지만 일행과 헤어지는 비운을 겪는다. 이전에 오배를 죽였던 덕택에 여인들에게 환대를 받은 위소보는 쌍아라는 여인과 함께 여행을 떠나게 된다.

오대산 입구에서 라마들과 시비끝에 싸우게 되고 그들이 황제의 아버지가 중으로 있는 절을 노리고 있다는 것을 알아챈다. 오대산의 청량사에 도착한 후 얼떨결에 선황을 만난 위소보는 선황을 보호하기 위해 잠시 납치를 하기로 결심하고 선황이 있는 곳으로 향한다. 이때 적들이 침입하고 그들을 소림사의 스님들이 나타나 쫓아내 준다. 선황이 안전하게 있는 것을 확인하고 황궁으로 돌아오지만 도중에 신룡교의 뚱두타에게 끌려가는 신세가 되고 만다. 뚱두타가 묻는 질문에 대해 눈 앞에 보이는 거북이 위패를 이용해 사상초유의 엄청난 거짓말을 제조해 내고 있을 즈음 사람들이 몰려와 위소보를 구출해 준다. 그러나 경성에서 방이를 만나 술을 마시던 중 기절하고 마는 위소보는...

거북이를 이용해 헛소리를 해대는 위대한 위소보

신룡교단에서

정신을 차리고 밖으로 나가려할 때 뚱두타가 나타나 신룡교에 대한 여러가지 사항을 알려준다.

신룡교주를 만나 헛소리 하나만으로 백룡사라는 직위를 얻은 위소보는 아무도 없는 사이에 다시 교단으로 들어가 오른쪽 위에 있는 비밀 통로를 통해 쌍아를 만난다.

신룡교단에서 탈출한 위소보는 해적들에게 붙잡히게 되고 감옥 안에서 외국 남자와 사귀게 된다. 또 한번 돈의 위력을 빌어 감옥을 탈출한 위소보는 배 안의 모든 해적들을 제거하고 외국인의 기구를 타고 황궁으로 향한다.

헛소리는 어딜가도 잘 먹히는군

하늘을 날아서 경성에 온다

소림사 땡중이 되다

위소보는 경성안을 돌아다니다가 쌍아가 기거할 집을 마련해 주고나서 황궁으로 돌아온다. 황궁 안에서 드디어 악명높은 건녕공주와 만나 아웅다웅 다투면서 시간을 보내던 위소보는 황제의 명령으로 소림사에 간다. 여행 도중 위소보는 텐트 안에서 증유라는 여자를 만나고 한판의 도박을 벌인 후 그녀 일행을 풀어주는 여유를 보이기도 한다. 며칠 후 소림사에서 얼떨결에 중이 되고만 위소보는 그곳에서 아가라는 미인을 만난다. 위소보는 세속에 물들지 않아 세상물정을 모르는 징관대사를 꼬셔서 여러가지 방법으로 아가에게 접근을 시도하지만 결국에는 아가에게 원한만을 사고 만다. 이 사실을 안 주지는 위소보에게 바깥 출입을 금하지만 절밖 왼쪽에 있는 나무 사이를 지나며 경치를 구경하다가 아가가 나타나 싸움을 벌인다.다시 그녀를 데려와 장난을 치지만 그녀는 원한만이 더 깊어진 채 그곳을 떠나 버리고 세월은 덧없이 흘러버린다.

선황을 보호하라

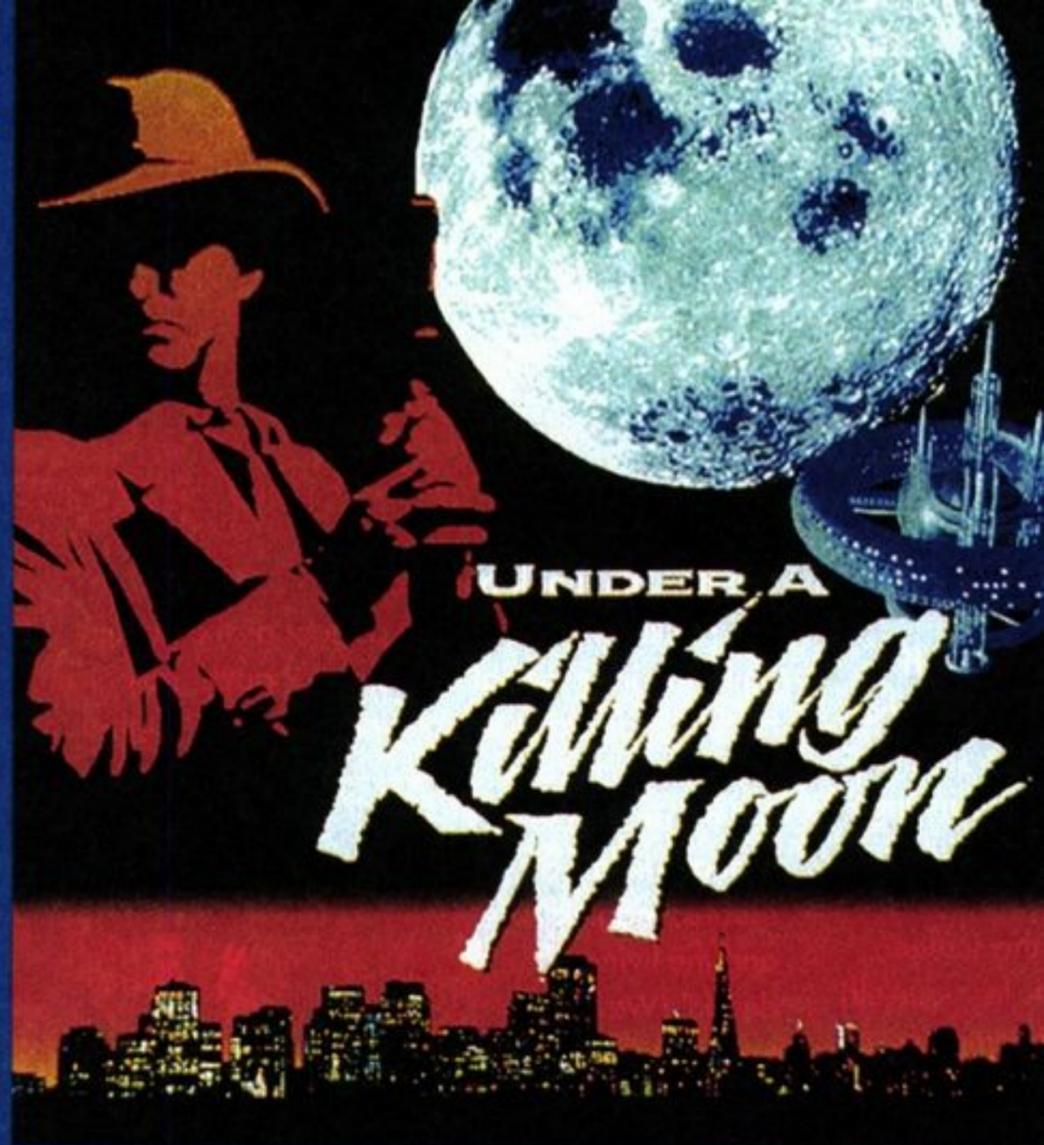
황제의 명령으로 다시 오대산에 간 위소보는 그곳에서 무술을 연마해 호두사미라는 무술을 익힌다. 호두사미를 해석하면 호랑이 머리에 뱀 꼬리란 뜻이니 얼마나 쓸데없는 무공인지 알만하다. 잠시 후 라마들이 쳐들어오면 밖으로 나가 라마 일행과 싸워 그들의 옷을 빼앗은 후 변장을 하고 모두 무사히 그곳을 빠져 나온다. 청량사를 탈출하면 황제 일행이 나타나서 나머지 무리들을 없애주고 라마 우두머리와 마지막 결전이 벌어진다. 라마 우두머리를 제거하고 나면 녹정기 1탄은 끝을 맺고 다음 편을 기대하라고 한다.

마지막 혈전

엔딩

언더 어 킬링 문

under a killing moon

■ 제작사 : 엑세스
■ 장 르 : 어드벤처
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드 지원
■ 발매일 : 95/1월 중순 발매
■ 가 격 : 80,000원
■ 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

* 이 게임은 상당히 방대한 용량을 차지하는 게임인 탓에 제한된 지면에 모든 내용을 상세히 기술하기란 거의 불가능하므로 게임 진행에 가장 필요한 부분만을 기술하겠으니 빠진 내용들은 플레이어 여러분이 찾으면서 즐겨보기 바란다.

엑세스사에 의해 그야말로 충격적인 어드벤처가 탄생하고야 말았다. 그 동안 엑세스사에서는 좀 더 현장감있는 게임을 만들기 위해 여러차례 인터액티브 무비 스타일의 게임을 만들어 왔기 때문에 이번에도 그런 스타일을 띄고 있다는 점에 대해선 별로 신기할 것이 없지만 CD 4장이라는 충격적인 대용량에 모든 그래픽을 3차원으로 처리했다는 것은 그야말로 놀라운 일이 아닐 수 없다.

아직까지는 CD 4장이란 대용량을 자랑하는 것이 본 게임과 윙코맨더3(WING COMMANDER3) 뿐이지만 장차 몇년 안에 만들어질 대용량 게임의 시발점을 보는 것같아 귀추가 주목된다.

DAY1 CUFFING UP FLEMM

전작 민스트리나 모션 메모렌덤에서 그렇게 당당하던 사립탐정 머피는 이제 완전 폐인이 되어서 조그만 사무실에 혼자 살고 있다. 그를 그렇게 만든 전부인에 대해 알고 싶으면 책상 위에 있는 물건을 조사해 보면 된다. 먼저 문앞으로 가면 여러가지 편지가 와있다. 모두 주워서 검색해 보면 전자상가 개업 소개서, 전자상가 크레디트 카드 발급서, 또 성형외과 광고문이다. 팩스가 고장나서 문제가 많으므로 내일 전자상가가 개업하면 팩스를 살 수 있게 카드 발급을 신청해야 한다. 책상 서랍문을 열고 그곳에 있는 펜과 우표를 가진 후 그것들을 청구서와 결합시키면 자동적으로 청구서에 글씨가 기입되고 우표가 붙여진다. 그냥 보통 화면에서는 우표나 펜을 보기가 어려우므로 화살키를 사용해 시점을 전환시키고 물건을 꺼내는 것이 편리할 것이다. 대충 방안을 다 둘어보고 밖으로 나오도록 한다. 밖에 나가면 바로 눈에 띄는 여자(CHELSEE BANDO)가 있다.

대충 A, B, C 중 한가지를 선택을 해서 대화를 하다보면 BURGLARY에 관한 말이 나온다. 이것에 관해 물어보면 옆 전당포(PAWN SHOP)에 도둑이 들었다는 것을 알 수 있다. 당장 전당포에 가는게 정석이겠지만 보낼 우편물을 먼저 우체통에 넣은 후 가는 것이 더 시간을 줄이고 편리하다. 전당포로 가 주인과 대화를 하면 그 사건을 맡게 된다. 주인의 안내로 뒷문을 통해 나가보면 범인 발자국이 보인다.

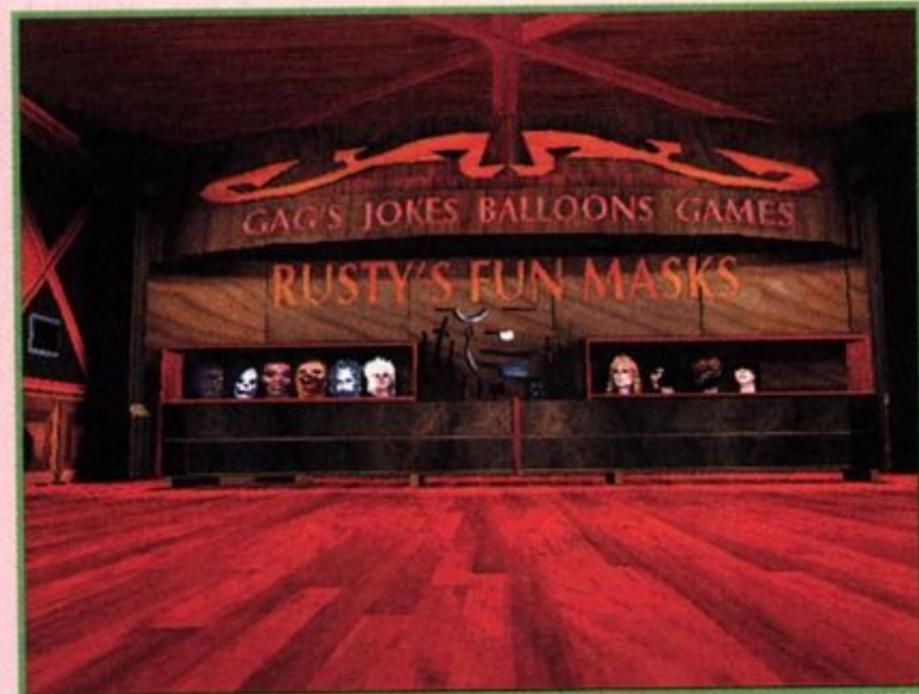
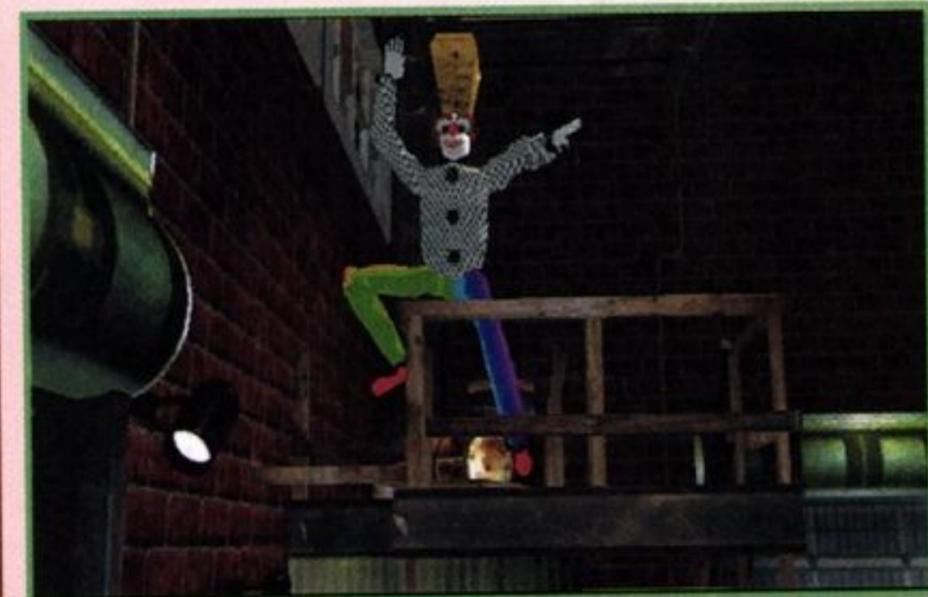
발자국의 사이즈(14′)를 기억해 두고 근처에 유리조각이 조사해 머리카락 색깔(빨강)을 알아내도록 한다. 조금 더 나가서 큰 쓰레기 콘테이너를 뒤져보면 고물 라디오와 열쇠를 얻을 수 있다. 라디오를 조사해 그 안에 있는 건전지만 얻고 나머지는 버린다. 지금은 여기서 할일이 없으므로 밖으로 나와서 여러군데 돌아다녀 보거나 바닥에 떨어져 있는 신문을 주워서 본 후 다시 골목길로 돌아간다. 그러면 쓰레기 컨테이너 속에서 씩씩하게 휴식을 취하고 있는 사나이를 만나게 된다. 역시 직업을 속일 수 없는지 그에게서 정보를 얻기 위해서는 먹을 것이 필요하다.

마을 모서리에 BREW & STEW라는 빵가게에 가서 초코파이를 얻어다주면 그는 모든 질문에 친절히 대답해 준다. 전당포에 들어온 범인은 키는 6.3 6.4′ 이고 몸무게는 300파운드 정도라는데...

그와 볼일이 끝났으면 다시 가판대의 여인과 대화를 통해 범인의 눈은 녹색(GREEN)이고 오른쪽 팔에 닻(ANCHOR) 모양의 문신(TATOOT)이 있다는 것을 알게 된다. 이젠 마지막 정보를 얻기 위해 경찰서로 간다. 이미 안면이 있는 서장을 꼬셔서 정보를 알아내야 하는데 쉽지가 않다. 대화에 실패하더라도 계속 시도해서 범인의 신상을 파악하도록 하자. 범인은 정상인이며 인종은 CAUCASIAN이라는 것과 혈액형은 AB형이라는 것을 알아

내고 그곳을 나오도록 한다. 이제 사무실로 돌아가서 컴퓨터를 켜고 지금까지의 정보를 입력해 보면 범인이 FLE- MM이라는 사람이라는 것을 단방에 알 수 있다. 더 자세한 정보를 얻기 위해 가판대의 여자와 다시 대화를 해보면 COIT TOWER에 있는 BE-EK LARIZ에 대해서 알게 된다. 이 친구는 이 게임에 등장하는 사람 중에 가장 해괴하게 생긴 친구인데 그의 코모양은 가히 환상적이다. 처음엔 질문에 대답을 해주지 않지만 초반에 얻은 성형외과 전단을 주면 기뻐하면서 여러 정보를 알려준다.

그의 말에 따라 RUS-TY'S FUN HOUSE에 가보도록 한다. 문이 잠겨 있지만 문밑에 있는 깔개 속에 열쇠가 감춰져 있다.

안으로 들어가서 장난감 활과 가면, 노란색 링, 인형, 그리고 조그만 열쇠를 줍는다. 조그만 열쇠를 사용해 옆방문을 열고 그안에서 화살과 풍선을 얻도록 한다. 풍선은 피에로 모양의 그림 한가운데 있는 구멍에 끼워주면 헬륨이 가득 찬 풍선으로 변하게 된다. 이젠 범인을 잡기 위해 창고(WARE HOUSE)로 가도록 한다. 아까 뒷골목 쓰레기통 밑에서 주운 열쇠로 문을 열 수 있다. 범인이 들어오기 전에 소방관복을 얻고 2층으로 올라간다. 거기서 인형 안에 건전지를 넣고 크레인 위에 붙여놓으면 잠시 후 범인 FLEMM이 등장한다. 그는 꿈틀꿈틀 움직이는 인형에 놀라 달아나버리고 머피는 그가 두고간 팔찌와 열쇠를 얻을 수 있다. 여기서 그가 두고간 열쇠를 이용해 조그만 박스를 열어보면 그 안에서 녹색빛 광채를 뿜어내는 아름다운 비취를 얻을 수 있다.

왠지 음침한 곳이다

인형을 달아두면 FLEMM은 놀라서 혼비백산한다

DAY2 GOOSE EGGS AND HAM

아침 일찍 신용카드를 들고 전자상가에 간다. 거기서 팩스를 구입하고 사무실로 돌아온다. 팩스를 설치하자마자 사건 의뢰가 들어오는데 의뢰자의 이름은 COUNTESS M.RE-NIER라고 한다. 의뢰인을 만나보면 그녀는 새모양의 크리스탈 조각상(STATU-ETTE)을 찾아달라고 한다.

기본적인 정보를 얻기 위해 가판대의 여자에게 조각상에 대해 물어 보면 그녀는 이 도시에선 FRANCO FRANCO라는 사람이 최고의 딜러인데 그가 가지고 있거나 또는 가지고 있는 사람을 알 거라고 한다. 그녀에 이어 경찰서와 전당포에 들러 정보를 입수하면 더 자세한 내용을 알 수 있다.

우선 전당포 주인이 버린 자료를 뒷골목 쓰레기통에서 얻은 후 극장(ALHAMBRA THEATER)으로 향한다. 그곳에서 보석딜러(FRANCO FRA-NCO)를 만나 어제 발견했던 비취를 넘겨주면 딱 하나의 질문만 하라고 한다. 셋중에 B인 인공 조각물(ARTIFA-CT)에 관해 물어본 후 경찰서장에게 가서 EDDIE CHING에 관해 물어본다. 그는 이 도시 범죄의 반 이상이 그와 연관되어 있다면서 경찰 고위층과도 관련이 있는 거물이라는 것을 알 수 있지만 당장은 그의 거처를 알 수가 없다.

다시 사무실에 가보면 보석딜러에서 온 팩스를 받을 수 있다. 이 팩스를 확인하고 다시 경찰서에 가면 EDDIE CHI-NG의 거처를 알 수 있다. 당장 그곳으로 달려가지만 창문이 방탄 유리로 되어 있어서 머피는 다시 한번 한심한 꼴을 당하게 된다.

당장 전자상가로 달려가 주인과 C-C-A-A 순으로 대화를 매끄럽게 끝낸 후 레이저 칼을 사도록 한다. 다시 그곳으로 침입해 주위를 훑어보도록 한다. 책꽂이 위쪽에 책이 한권 달랑 놓여있는 게 보일 것이다. 이 책을 검사하면 그안에 감춰진 열쇠를 얻을 수 있다. 그리고 왼쪽에 있는 방문을 열고 그 안에 있는 물고기 먹이와 조그만 덫을 갖도록 한다. 오른쪽 방으로 가보면 철통같은 레이저막으로 인해 도저히 앞으로 나갈 수 없다. 어제 RUSTY의 장난감방에서 구한 활을 이용해 화살을 발사하면 화살은 저쪽 건너편의 레버에 박히게 되지만 아직은 뭔가가 부족하다. 뭔가 무거운 물건이 화살을 아래쪽으로 눌러줘야 레버가 아래로 내려가 레이저막이 걷힐 것이다. 노란 링을 어항에 사용하면 어항물이 링 안에 차서 무겁게 되고 파랗게 변한 걸 볼 수 있다. 이 링을 화살을 향해 제대로 던지면 레이저막은 사라지고 좀 더 안으로 들어갈 수 있다.

안에 들어가보면 GEIGGER라는 동물이 귀엽게 노는데 이 녀석을 가지기 위해서는 비너스상 오른쪽의 녹색 뿔이 아래에 있는 먹이와 덫을 결합시켜 사용하면 된다. 더 돌아보면 바닥에서 생일 파티 초대장을 주울 수 있다. 검사를 해보면 10/14/42년이 이 집 주인의 생일인 것을 알 수 있다. 그런데 이것을 보고 벽을 조사하다 보면 금고가 눈에 띌 것이다.

자! 금고 번호는 보나마나 자신의 생일 번호일 것이다. 101412를 눌러주면... 기계는 정직하다!! 금고 안에 있는 것은 모두 가지고 조사한다.

좀 더 돌아다녀 보면 금고가 있는 벽의 오른쪽 모서리에 조그만 거울을 움직일 수 있다는 것을 알게 된다.(여기를 발견하기 위해선 세심한 주의가 필요하다. 보는 시점을 고개를 숙이고 있는 것으로 하고 잘 찾아보자) 그러면 그 밑에서 열쇠 구멍이 보이는데 서재에서 얻은

비취로 원하는 정보를 얻게 된다

방탄 유리에 당황하는 머피

상자를 사용해 올라간다

열쇠를 사용하면 어디선가 문이 열리는 소리가 나는걸 들을 수 있다. 확인해 보기 위해 밖으로 나가기 전에 옆에 있는 CAPTURE NOOSE도 줍는 것을 잊지 말자. 서재에 돌아와 보면 아까 책들이 꽂혀 있던 책꽂이가 옆으로 이동하고 비밀 통로가 열려있다. 망설일 것없이 안으로 들어가 보면 레이저 보호막으로 접근을 막고있는 조각상이 보인다. 벽에 걸린 액자를 움직여 보면 카드를 넣을 수 있는 장치가 있다. 아까 금고에서 얻은 카드를 그 장치에 넣으면 레이저 보호막은 해제된다. 그러나 아직 한가지가 남아 있다. 석상을 덮고 있는 유리가 너무 높아서 꺼낼 수가 없다. 무선 바닥에 굴러다니는 상자를 움직여 석상 바로 앞에 놔서 발판을 마련하고 물건걸이(CAPTURE NOOSE)를 이용해서 석상을 꺼내도록 한다.

DAY3 COLONEL, FRAN AND ALLEY

전날 마지막에 죽도록 얻어맞고 난 머피는 그 범인을 찾아 나선다. 피자 가게 주인(FRANCESCA)이 찢어진 종이 암호표를 넘겨주며 자신의 남편이 바람피우는 증거를 찾아주면 머피를 습격한 사람이 누군지 알려주겠다고 한다.

맞은편에 있는 빵가게에 가서 피자가게 SAL에 관해 물어보면 그가 찢어버린 종이 조각이 골목 끝에 있는 쓰레기통에 있다는 걸 알려준다.

쓰레기통을 뒤져 종이들을 다 주운 후 글씨를 읽을 수 있도록 복구해야 한다. 원래 형태를 되찾은 모양은 사진의 모양과 같다. 이제 이것을 피자집 여주인이 준 찢어진 암호 조각과 결합하여 말을 만들어보면 사진과 같은 말이 만들어진다. 이제 패스워드가 silicon이라는 것을 알았으니 골든 게이트 호텔로 간다.

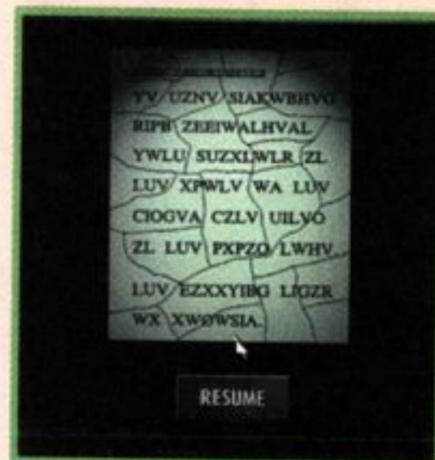
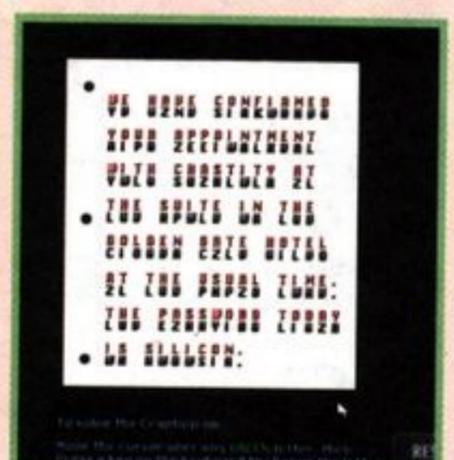
골든 게이트 호텔 지배인은 INSPECTOR BURN의 열렬한 팬이므로 가지고 있던 가면과 소방수옷을 결합시켜 입고 나면 묻는 말에 거의 순순히 대답한다.(주로 A쪽의 말을 고르도록 하자) 이제 호텔로 들어서 비밀 번호를 SILICON이라고 치고 나면 드디어 출입 허가가 떨어진다.

들어가자마자 왼쪽 아래에 있는 선반 위에서 금박지(GOLD FOIL)를 줍고 피아노방에서 오른쪽 문 옆에 붙어있는 자석을 줍도록 한다. 그리고 침실로 가서 유리컵을 집은 후 욕실로 들어간다.

바닥을 살펴보면 타올이 떨어져 있는데 이것을 치우고 나면 배수구 밑에 드라이버와 필름이 보인다. 먼저 컵에 물을 채워 문 왼쪽에 있는 꽃병에 담아넣도록 한다. 그러면 꽃병 바닥에 가라앉았던 코르크가 떠오르게 되고 코르크와 같이 붙어있는 철사를 얻을 수 있다. 이 철사를 이용해 침실이 있는 방에 잠겨진 서랍문을 열고 그 안에서 긴 끈을 얻도록 한다. 이끈을 자석과 결합하여 드라이버를 꺼내고, 꺼낸 드라이버를 이용해 배수구를 열어 그 안에 있던 필림을 꺼내도록 한다.

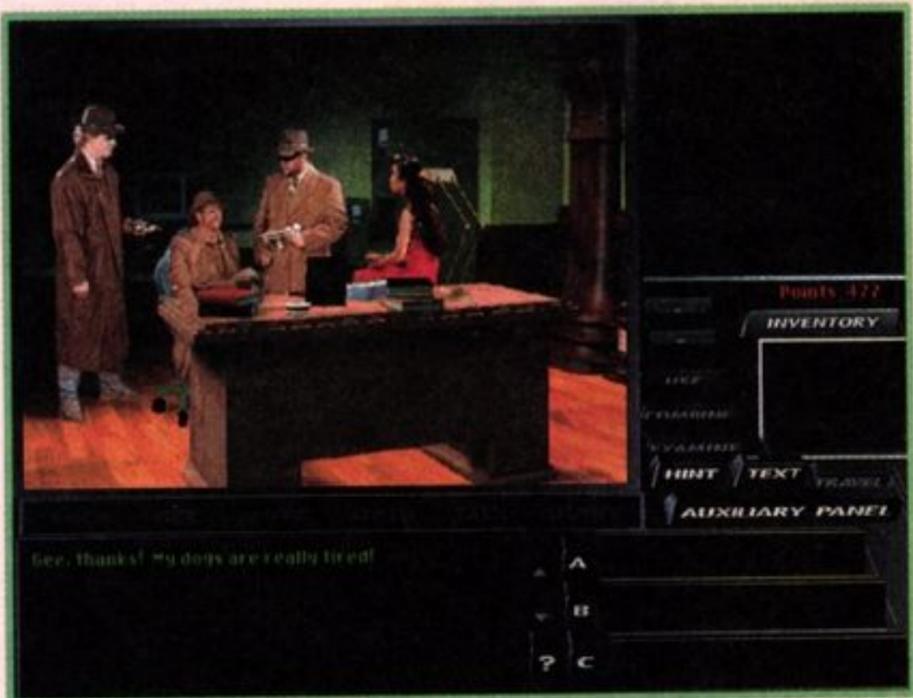
이제 필름을 현상하기 위해 전자 가게에서 현상기를 사도록 한다.

완벽해진 증거를 피자가게 주인에게 갖다주면 PUG라는 사람에 대한 정보를 얻게 된다. 이 사람에 대한 더 자세한 정보는 COIT TOWER의 BEEK NARIZ가 알고 있으므로 그에게 가도록 한다. 그에게 정보를 얻고 나면 PUG와의 만남은 자동으로 이루어지고 그를 시킨 하수인이 자신의 친구이자 경쟁자인 COLONEL이라는 것을 알게 된다.

경찰서에 들러 COLONEL의 거처를 알아낸 후 그곳으로 향하자. 그리고 이후의 사건들은 자동으로 처리된다.

조각1

조각2

DAY4 A CODE, A TODE AND A CIGARETTE LOAD

이제부터는 진행이 무척 까다로우니 간간히 계속 세이브를 하기 바란다. 일단 지도에 표시된 COUNTESS RENIER'S MANSION으로 가보면 그곳은 온통 아수라장이고 천장의 샹델리에 위에는 독수리가 한마리가 시끄럽게 울어대고 있다. 어제 주운 금박지(GOLD FOIL)을 독수리에 사용하면 담배갑을 떨어뜨리고 어디론가 가버린다. 떨어진 담배갑을 줍고 난로가 위에 있는 조그만 손목시계를 갖는다.(너무 얇아서 거의 보이지 않으므로 주의해서 찾아야 한다) 그리고 쓰레기통에서 찢어버린 종이조각을 모두 주워서 갖는다. 조각을 맞춘 모양은 위의 사진과 같다. 이제 이곳에서 할일은 없으므로 COLONEL의 사무실로 간다. 남의 서랍들을 열어보긴 약간 찔리지만 사정없이 열어서 편지봉투와 생일 축하 카드를 갖는다. 그리고 사생활 침해같은 건 완전히 무시하고 마구마구 읽어보도록 하자. 또 책상의 왼쪽에 있는 도자기 진열장에서 CDROM 디스크를 구해 컴퓨터에 넣어보자. 내용은 COLONEL이 머피에게 보내는 편지 형식으로 짜여 있는데 그 간략한 내용은 다음과 같다. COLONEL 자신은 C.A.P.R.I.C.O.R.N.이라는 조직의 일원으로 이 조직은 최근 지구 정복을 위해 창설된 G.R.S에 대한 뒷조사 및 그들의 계획을 저지하는 것이 창립 목적이라는 것이다.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.은 G.R.S의 계획을 무산시킬 바이러스 프로그램을 짜서 WINTER CHIP이라는 컴퓨터 칩에 담아 작전을 수행하던 도중 내부의 스파이의 소행으로 조직이 어처구니없이 붕괴되고 말았던 것이다. 수많은 요원들이 죽음을 당했고 조직원 EVA SCHANZEE는 행방불명인데 WINTER CHIP을 찾아서 적들의 계획을 무산시키고 EVA를 구출할 유일한 희망은 머피 자신이라는 것이다. 더 자세한 자료를 얻기 위해 지도에 새로 표시된 MELAHN TODE의 집으로 간다. 거기에 등장하는 여자에게 사무실에서 가져왔던 축하 카드를 넘겨주면 작은 열쇠를 얻을 수 있다. 또한 COLONEL의 잡지 밑에 있던 UPEX RECEIPT에 대해서 물어보면 그것에 관한 종이쪽지를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 다시 COLONEL의 사무실로와 금고문을 5번, 7번, 1번 클릭해서 돌리면 그 속에 있는 책을 얻을 수 있다. 그리고 열쇠로 캐비넷을 열면 그 속에 암호 화일이 들어있다. 이 화일과 해독집을 결합하면 해독이 되어 읽을 수 있는 문서가 되고 그 내용을 일고나면 지도에 로드 사이드 모텔이 새로이 표시된다. 모텔로 가보면 왠 여자가 있는데 G.R.S에 들어갈 수 있는 카드를 넘겨준다. 이제 G.R.S.로 가도록 하자. 먼저 왼쪽 위에 있는 방으로 들어간다. 여기서는 감시 로보트가 수시로 들락거리며 귀찮게 구니까 시간마다 몸을 구부리고 적당한 장소에 숨어 있어야 한다. 우선 방바닥에 떨어져 있는 렌치를 집고 오른쪽 책상 사이의 소형 TV를 갖도록 한다. 그리고 왼쪽 벽에서 삼각형 패널을 조사해 컴퓨터 액세스 카드를 얻도록 한다. 이것으로 컴퓨터를 작동시켜보고 아래쪽 방으로 내려간다. 이 방의 컴퓨터 카드는 책상 속의 오른쪽 옆면에 붙어 있으니 잘 찾아보도록 하자. 여기서도 여러가지 작업을 하기 위해 아까 주운 렌치로 환기구를 열도록 한다. 그곳으로 얼마전 얻은 희귀한 생물 GEIGGER를 집어넣으면 이

협박을 당하는 머피

녀석은 겁도없이 빨빨거리며 돌아다니다 전기에 감전되어 죽어버리고 만다. 하지만 덕택에 잠겨있던 문이 열리고 들어갈 수 있게 된다. 들어가면 왼쪽에 있는 책상 위에서 CD ROM을 볼 수 있다. 계속해서 여러 곳을 뒤져서 레이저 디스크와 TUCKER의 패스 카드를 구하고 이곳을 빠져나와 오른쪽 위에 있는 방으로 이동한다. 일단 들어가서 책상 속의 CD 플레이어를 얻고 그것을 TV와 결합시킨다. 그리고 이것을 다시 레이저 디스크를 결합시킨다. 그리고 왼쪽 선반 위의 열쇠를 이용해 대형 TV 옆의 선반문을 열도록 한다. 이제 마지막으로 남은 방으로 가서 패스 카드를 이용해 안으로 들어간다. 책상서랍을 뒤져 쪽지를 얻고 비밀실의 문을 열기 위해 TV를 사용한다. 이것을 사용하면 비밀실은 열리지만 로보트가 등장하므로 잽싸게 숨어서 기회를 엿보도록 한다. 비밀실에서 비디오 테이프와 WINTER CHIP을 얻은 후 쓰레기통 속의 종이를 맞춰본다.

맞춘 모양은 사진과 같다. 이제 아까갈 때 열지 못했던 금고번호를 알았으니 그곳으로 가도록 한다. 번호를 1 4 2 2 3 5 순서대로 누르면 안에 있는 조그만 병의 가루를 얻을 수 있다. 이제 큰 TV가 있는 방으로 가 비디오를 감상하고 WINTER CHIP은 시계에 결합시키고 이상한 바이러스 가루는 담배갑에 결합시켜 바이러스 담배를 만들어 사무실에 돌아온다.

이곳에 독수리가 숨어있다

circumstances—
s are progressing smoothly
delighted to hear that Murphy was able
the final piece of our puzzle. He probably doesn't
we repaid him by not killing him immediately.
he gets too nosy, don't be afraid to deal with
meantime, go to the Bastion of Sanctity and

조각3

DAY5 BEATING THE ODDS: A CHAMELEON TO ONE

처음부터 카멜레온과의 결투가 벌어진다. 먼저 왼쪽 길로 들어가 오른쪽 벽에 있는 빨간색의 고무줄을 집고 좀더 전진하도록 한다.

가다보면 동상이 놓여 있는 곳에 오게 되는데 이 동상의 오른쪽 눈에서 보석을 빼내도록 한다. 더 들어가면 왼쪽 벽에서 조그만 빨래집게를 잡을 수 있고 가다가 보면 다시 제자리에 와있는 것을 발견하게 된다. 이젠 준비가 됐으니 고무줄과 빨래집게를 결합해 새총을 만든다. 이 새총에 아까 주운 보석을 사용하면 장전된 새총이 완성된다. 그리고 이제부턴 시간이 촉박하므로 필히 세이브를 하고 신속히 행동하도록 한다.

준비가 됐으면 복도 왼쪽으로 돌아서 도자기에 새총을 발사한다. 도자기가 깨져서 주위가 산만해진 틈을 타서 재빨리 카멜레온이 있던 곳으로 들어가서 바이러스 담배를 재떨이에 사용하도록 한다. 그러면 카멜레온이 죽는 장면이 자동으로 펼쳐진다. 그리고 주위의 방패를 움직여 나타난 스위치를 움직여서 MOORE를 구해내고 (BROKEN SKULL)로 향한다. 여기서는 할 일이 없고 그냥 대화만 나누는 것이지만 대단히 위험하다.

말 한마디 한마디에 따라 생사가 왔다갔다하므로 조심스럽게 대화를 하도록 한다. 이제 이곳에서 필요한 것은 옛날에 쓰였다는 은전 한닙이다. 이것은 같은 동네의 전당포에 가면 공짜로 얻을 수 있다. 이것을 가지고 슬기롭게 대화를 잘 이끌어나가면 다섯째날은 끝나게 된다.

이곳에서는 종종 세이브해야 한다

가장 어려운 곳이다

Brother Marcus:

We are seekers of purity who will abide no defect in spirit or form. The time is close at hand--your work was exemplary and adhered in every detail to the holy prophecies. Now that we have the sacred relic in our possession, our plans can be carried out.

I regret that you had to eliminate DuBois. Alas, such is the folly of man. Schanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery. Also, as feared, Brother Thaniel was not genetically suitable for our Order and had to be retired.

Now your instructions. Go to the Bastion of Sanctity (Long: 122° 47' 11", Latit: 41° 28' 6"). Upon arriving, the Chameleon will provide transport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend to before joining us.

Godspeed Brother.

조각4

이번 상대는 카멜레온이다

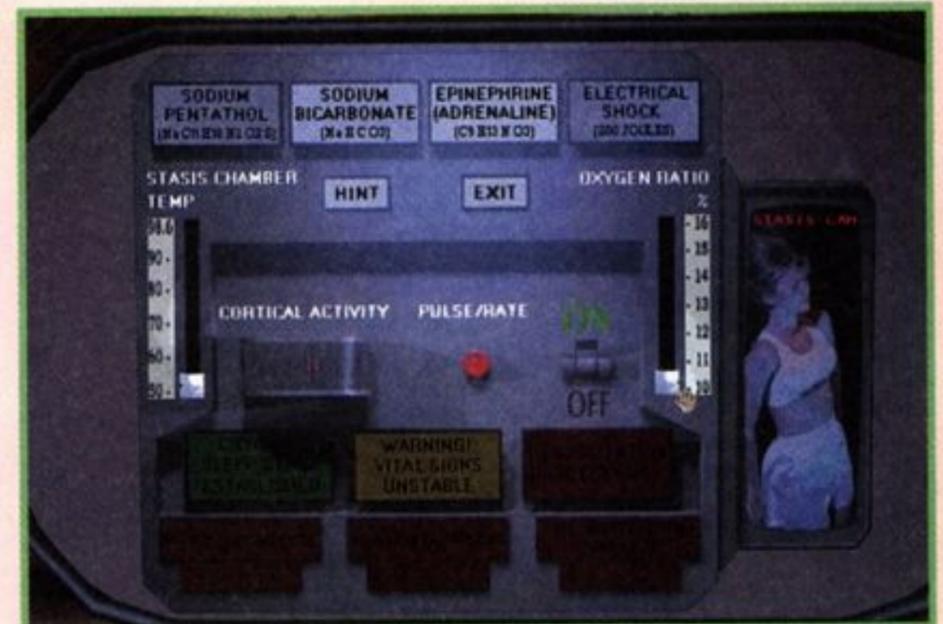
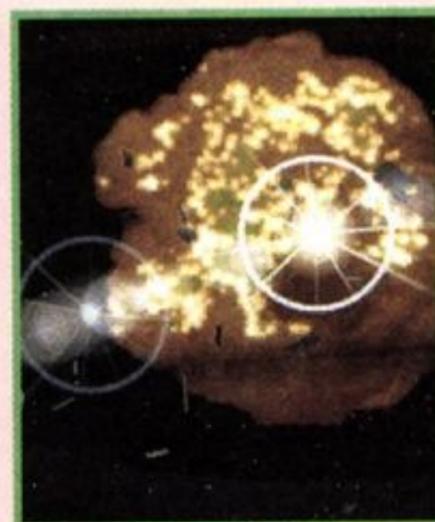
대화가 중요하다

시계속에 칩이 들어있다

이제 마지막 작전은 시작되고 WINTER CHIP 외에는 모든 소지품을 압수당한 머피는 지금 갇혀있는 곳에서 탈출하기 위해 아이템을 모아야 한다. 화단 바로 왼쪽에서 돌멩이를 얻고 더 나아가서 화단 밑의 부싯돌을 얻도록 한다. 그리고 오른쪽에 있는 문을 열고 그 속의 기름을 갖도록 한다. 마지막으로 바닥에 있는 갈퀴를 집고나면 작전을 실행한다. 문 앞쪽에 있는 낙엽사이에 갈퀴를 묻고 그위에 기름을 뿌린 후 돌과 돌을 결합해 불을 만든다. 그리고 나면 정말 한심하게 탈출을 하는 머피의 모습을 볼 수 있다. 이제 여기저기 돌아다니다가 RESIDENTIAL ROOM 앞에서 쇠파이프를 집고 STASIS ROOM이란 곳을 찾아서 들어가도록 한다. 이 안에는 우리의 EVA SCHANZEE가 냉동된 채 보관되어 있다. 에바를 구출하기 위해선 다음과 같은 절차를 따라야 한다.

1. 전원을 켠다.
2. 왼쪽의 온도 조절기를 클릭해서 누른 채로 약 60도 정도까지 올린다.(제대로 될 때마다 붉은 불이 하나씩 켜진다)
3. 산소를 12로 올린다.
4. EPINEPHRINE 버튼을 누른다.
5. ELETRICAL SHOCK 버튼을 누른다.
6. 온도를 86도까지 올린다.
7. SODIUM PENTATHOL 버튼을 누른다.
8. EPINEPHRINE 버튼을 누른다.
9. 산소를 14로 올린다.
10. 온도를 끝까지 올린다.
11. 산소를 끝까지 올린다.
12. EPINEPHRINE 버튼을 누른다.
13. SODIUM BICARBONATE 버튼을 누른다.

정신을 차린 EVA에게서 열쇠를 얻고 OBSERVATION ROOM으로 간다. 거기서 유리컵을 가질 수 있는데 그걸 조사해 보면 빨대를 얻을 수 있다. 오른쪽 맨앞 구석에 있는 화분을 움직이면 바닥에서 뚜껑이 나타난다. 그곳에서 컴퓨터 케이블선을 얻고 아까 얻은 열쇠로 금고를 열어 그 안에 있는 컴퓨터를 갖는다. 이제 컴퓨터에 칩과 케이블선을 연결하고 벽에 붙어있는 전화 연결선을 빨대를 이용해 뚫은 후 컴퓨터와 연결시킨다. 그리고나면 모든 장면은 자동으로 진행되고 이 이야기는 대단원의 막을 내리게 된다.

이곳에 부싯돌이 숨어있다

미인구출 작전이다

터지시고

머피를 괴롭히는 전처

윙코맨더 아마다

WING COMMANDER ARMADA

■ 제작사 : 오리진
■ 장 르 : 비행 시뮬레이션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 486DX-99 이상 기종
메모리: 4MB 이상(13메가 이상의 하드 드라이브 공간)
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
■ 발매일 : 94/12월 발매
■ 가 격 : 39,000원(CD ROM: 45,000원)
■ 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

근세기 초 스페인은 세계를 누비는 강국이었으며 그들의 무적함대(ARMADA)는 세계를 지배하는 스페인의 힘과 자존심의 상징이었다..
이제 전장은 바다에서 드넓은 우주로 바뀌었을 뿐 인간 종족인 테란 연합군과 고양이 종족인 킬라의 끝없는 전쟁이 그칠 줄을 모르고 있다.

적의 함대를 격파하고 최후의 승리를 얻기 위해 플레이어에게 필요한 것은 오직 강력한 함대이다. 그러나 지금 플레이어의 수중에 남아있는 것은 한척의 항공모함과 경전투기 부대 뿐이다. 행성을 탐사, 개발하고 강력한 함대를 구성하여 적의 함대를 격파하여 우주 평화를 되찾는다면 플레이어는 훗날 우주의 위대한 무적함대 제독으로 역사에 기록될 것이다.

게임 소개

기본적인 전투기 조종법은 기존의 윙코맨더 2편과 같으나 전략적인 면이 추가되었다. 즉 플레이어는 뛰어난 전략적 사고와 환상적인 전투기 조종술을 겸비해야 하며 전략에는 자신이 있으나 전투기 조종에 자신이 없는 플레이어를 위한 옵션도 제공된다. 또한 모뎀이나 네트웍을 이용한 2인 동시 플레이가 가능하고 한대의 컴퓨터에서 2인 대결 모드로 게임을 즐길 수도 있다. 특히 한대의 컴퓨터를 이용한 2인 대결 모드의 경우에는 화면이 수직으로 분할되는 옵션(SPILT SCREEN)이 제공된다.

게임 초반에 플레이어에게 주어지는 것은 한척의 항공모함과 두대의 경전투기 뿐이다. 자원은 고작해야 20톤, 하나의 행성에 광산과 조선소 하나 뿐이다. 광산 자원을 채굴하여 전투기를 생산하고 함대를 재건해야 한다. 또한 행성 개발에도 주력하여 풍부한 자원을 확보해야 적들과의 대결에서 승리할 수 있다.

초기 메뉴

1인 플레이어

대결(GAUNTLET) 모드

테란이나 킬라 중 선택하여 한대의 경전투기를 몰고 다수의 적과 싸우는 모드이다. 특별한 규칙은 없으며 전투기 조종기술과 공중전 기술을 익히기에 알맞은 코스이다.

아마다(ARMADA) 모드

한대의 항공모함과 두대의 경전투기 등 약간의 자원을 가지고 시작하며 한곳의 작전 지구(SECTOR)에서 승리해야 한다. 궁극적인 승리는 적의 항공모함을 파괴함으로써 가능하며 테란이나 킬라 중 한 진영을 선택할 수 있다. 아마다 모드를 시작하면 진영을 결정하고 작전 지역의 크기는 대, 중, 소 중 하나를 정한다. 그리고 난이도를 쉬움, 보통, 어려움 중 선택한다.

캠페인(CAMPAIGN) 모드

확장된 아마다 모드이다. 24개의 작전지구에서 차례로 승리를 거둬야 궁극적 승리를 얻을 수 있는 것으로 결국 24개의 아마다 모드를 하나로 묶어

놓은 것이다. 기본적인 운영 원리는 아마다 모드와 동일하다. 캠페인 모드를 시작하면 진영을 결정하고 난이도를 결정해야 한다.

2인 플레이어

2인 플레이 모드로서 3가지 하위 모드가 있으며 각 하위 모드에서 대결 모드, 2인 결전 모드, 아마다 모드, 캠페인 모드 등 4가지로 즐길 수 있다.

네트 플레이(NET PLAY)
네트웍을 이용한 2인 플레이.

모뎀 플레이
(MODEM PLAY)
모뎀을 이용한 2인 플레이.

2인 플레이
(SPILT SCREEN)
한대의 컴퓨터에서의 2인 플레이모드로서 각 플레이어는 자신이 탑승할 전투기를 고를 수 있다. 테란과 킬라 양 진영에서 각각 5대씩 모두 10대의 전투기가 등장한다.

로드 게임 (LOAD GAME)

1인 플레이어
(ONE PLAYER)
아마다와 캠페인 모드에서 저장했던 게임을 불러올 수 있다.

2인 플레이어
(SPILT SCREEN)
한대의 컴퓨터를 이용한 2인 플레이 모드에서 저장했던 게임을 불러온다.

VIEW CREDITS

제작진의 이름을 본다.

EXIT TO DOS

게임을 끝내고 도스로 빠져나간다.

주화면

초기 메뉴에서 게임 방식을 선택하면 주화면이 눈앞에 펼쳐진다. 여기에는 기본적인 정보와 명령을 수행하는 8개 항목이 있다.

메뉴

EXIT SECTOR : 작전 지구를 포기하고 초기 메뉴로 돌아간다.
QUIT TO DOS : 게임을 포기하고 도스로 나간다.
MUSIC : 배경 음악을 ON/OFF
QUICK COMBAT : 공중전 기술이 없는 플레이어를 위한 것으로써 양측 전투기간의 공중전을 컴퓨터가 자동으로 계산하여 결과만을 알려준다. 그러나 공중전 기술에 자신이 있는 플레이어라면 반드시 OFF시킬 것.

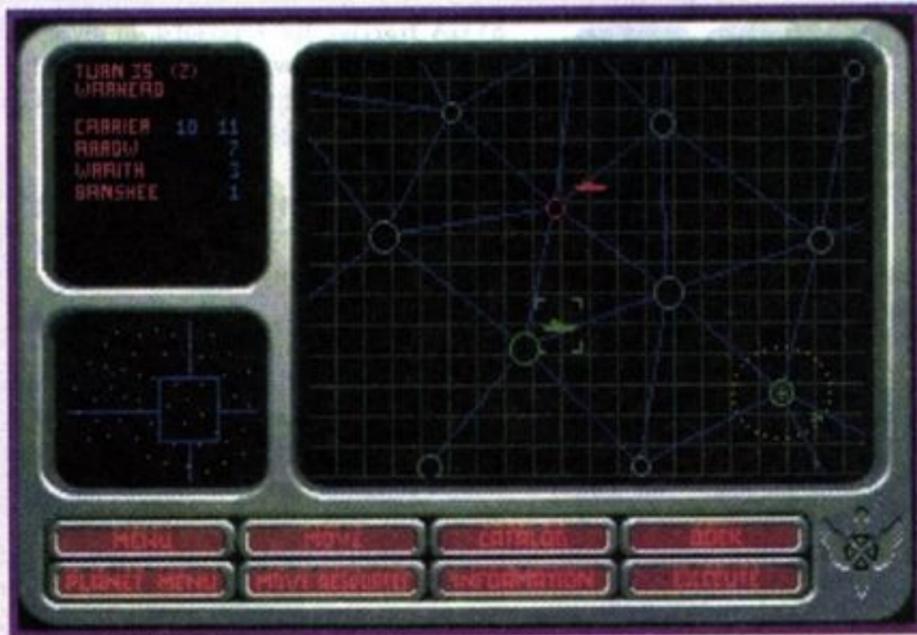
SAVE : 진행중인 게임을 저장한다. 모두 10개의 빈칸이 있는데 원하는 칸에 클릭한 다음 저장할 화일명을 기입하면 된다.
LOAD : 저장했던 게임을 불러오는 것으로써 지금까지의 데이터는 모두 잃어버리게 된다.
CANCEL : 메뉴 화면을 빠져나간다.

이동(MOVE)

인접한 행성간을 이동할 때 이 명령을 사용한다. 우선 이동하고자 하는 물체(항공모함이나 전투기, 수송선 등)에 클릭하면 사각형의 테두리가 생긴다. 그 다음 이 명령에 클릭하고 도착지 행성에 클릭하면 출발지와 도착지 두 행성을 연결하는 경로가 반짝인다.

카탈로그(CATALOG)

플레이어가 소유한 모든 것에 대한 정보를 보여주는 것으로써 다음과 같은 항목이 있다.

PLANET NAME : 플레이어가 점령하고 있는 행성의 이름이 나온다.
RES : 플레이어가 점령한 행성에서 채취되지 않은 자원의 양을 나타낸다.
M : 1턴당 광물 채취량을 나타낸다.
S : 조선소의 전투기 제조 상황을 본다.
F : 요새의 정보를 나타낸다.

도크(DOCK)

전투기를 행성 궤도에 남겨둘 지 항모에 탑재할 지를 정한다. 또한 전투기의 궤도 배치와 항모 탑재수를 결정한다.

플레넷 메뉴 (PLANET MENU)

지정된 행성에 대한 모든 정보를 한눈에 보여준다. 자세한 내용은 다음과 같다.

PLANET : 행성의 이름
STOCKPILE : 채굴되어 저장된 자원의 양
MINING RATE : 1턴이 지날 때마다 채굴하는 자원의 톤수
REMAINING RESOURCES : 행성에서 채취되지 않고 남아있는 자원의 양
SHIPYARD PRODUCTION : 조선소에서의 전투기 제조 현황
CARRIER RESOURCES: 항모에 탑재된 자원의 양
BUY : 광산, 조선소, 요새 등의 시설을 건설한다. 단 건설 비용만큼의 자원이 항공모함에 남아있어야 하며 항공모함이 머무를 때만 건설이 가능하다.
SALVAGE : 더이상 시설이 필요없을 때는 반환한다. 건설 비용의 50%를 돌려 받는다.
PREVIOUS/NEXT : 다음 행성이나 이전 행성의 정보를 본다.

자원 이동(MOVE RESOURCES) :

해당 행성의 자원을 수송선이나 항공모함에 옮겨 싣는다.

기능키 일람

(키패드)+	가속	L	목표물 고정
(키패드)-	감속	A	자동 비행
백 스페이스	정지	F1	조종석 화면
TAB	애프터 버너	F2	좌측 전망
G	기관포 선택	F3	우측 전망
W	미사일 선택	F4	후방 전망
ENTER	미사일 발사	F5	전투기 추적 화면
T	목표물 지정/변경	F8	미사일 카메라
Alt-O	옵션 메뉴를 불러온다. 옵션 메뉴에서는 배경 음악, 음향 효과, 입력 도구 등에 대한 사항들을 지정할 수 있다		
Alt-X	게임을 끝내고 도스로 빠져 나간다		

정보(INFORMATION) :

1턴이 지나면 발생한 모든 일들(전투 결과, 생산 현황 등)을 알려준다.

실행(EXECUTE) :

1턴에서 해야 할 모든 일들을 지정했으면 다음 턴으로 넘어간다.

게임 요소

행성(PLANET)

행성은 유일한 자원의 원천이다. 플레이어는 자원을 이용하여 시설을 건설하고 전투기나 수송선을 생산할 수 있다. 행성에 광산을 건설함으로써 자원을 채굴할 수 있는데 가능한 한 자원 매장량이 많은 행성에 먼저 광산을 개발하여 자원을 빨리 획득해야 한다.

광산(MINE)

행성에 매장된 자원을 채굴하기 위해서는 광산이 필요하다. 자원의 채굴방법은 두가지가 있는데 Normal과 Strip Mine이 그것이다. Normal은 일반적인 광산형태로서 매턴당 채굴되는 자원의 양이 적다. Strip Mine은 Normal에 비해 매턴당 채굴되는 자원의 양이 두배나 된다. 따라서 자원을 빨리 채굴하기 위해서는 Strip Mine을 설치해야 한다. 광산에 클릭하면 이 두가지 메뉴가 나오므로 하나의 형태를 선택해 주면 된다. 광산의 건설에는 10톤의 자원이 필요하다.

조선소(SHIPYARD)

5종류의 전투기와 수송선을 만들어 내는 곳이다. 각 전투기를 제조하는데 필요한 시간과 자원의 양이 다르므로 행성에 남아있는 자원의 양을 고려하여 전투기를 생산해야 한다. 생산을 중단하려면 조선소에 클릭하여 None을 선택하면 된다. 조선소의 건설에는 20톤의 자원이 필요하다.

요새(FORTRESS)

각 행성은 연결된 길이 있다. 인접한 행성이라도 길로 연결되지 않으면 이동할 수 없다.

따라서 여러 길이 한꺼번에 지나는 행성은 교통상의 요충지이다. 이러한 행성에는 요새를 배치하면 행성의 방어력이 높아진다. 요새는 3가지 등급이 있으며 그 등급에 따라 소형, 중형, 대형 전투기가 3대씩 배치되어 있다. 이들 전투기들은 조선소가 없어도 3대씩 배치되며 적과의 전투로 2대가 파괴되어도 행성이 적에게 점령되지만 않으면 다시 3대로 보충된다. 요새의 건설에는 50톤의 자원이 필요하며 레벨을 업그레이드할 때마다 50톤의 자원이 추가로 필요하다.

전투기

테란 연합군과 킬라 양측이 5종류의 전투기를 생산할 수 있다. 각각의 성능에 대해서는 차후 설명하겠다.

항공모함

이 게임에서 가장 중요한 것이 항공모함이다. 그 자체로는 공격력을 가지지는 못하지만 이동하는 요새로써의 중요성을 지닌다. 즉 충분한 숫자의 전투기와 자원을 보유한 항공모함은 적에게 상당히 위협적인 존재이며 따라서 그 전략적 가치는 매우 크다고 할 수 있다. 따라서 아마다 모드나 캠페인 모드에서 적의 항공모함을 파괴하면 다른 상황이 어떻게 돌아가든 상관없이 승리하게 된다.

무기 및 전투기

전투기

Dralthi : 킬라의 소형 전투기로서 최대 속도 745kps, 통상 비행 속도 500kps이며 가속 성능은 매우 우수하다.

Mass Accelerator포 2문과 Dumbfire 미사일 2발로 무장되어 있다. 제조에는 1턴의 시간과 9톤의 자원이 필요하다.

Shok'lar : 킬라의 중형 전투기로서 최대 속도 695kps, 통상 비행 속도 500kps이며 가속 성능도 좋다.

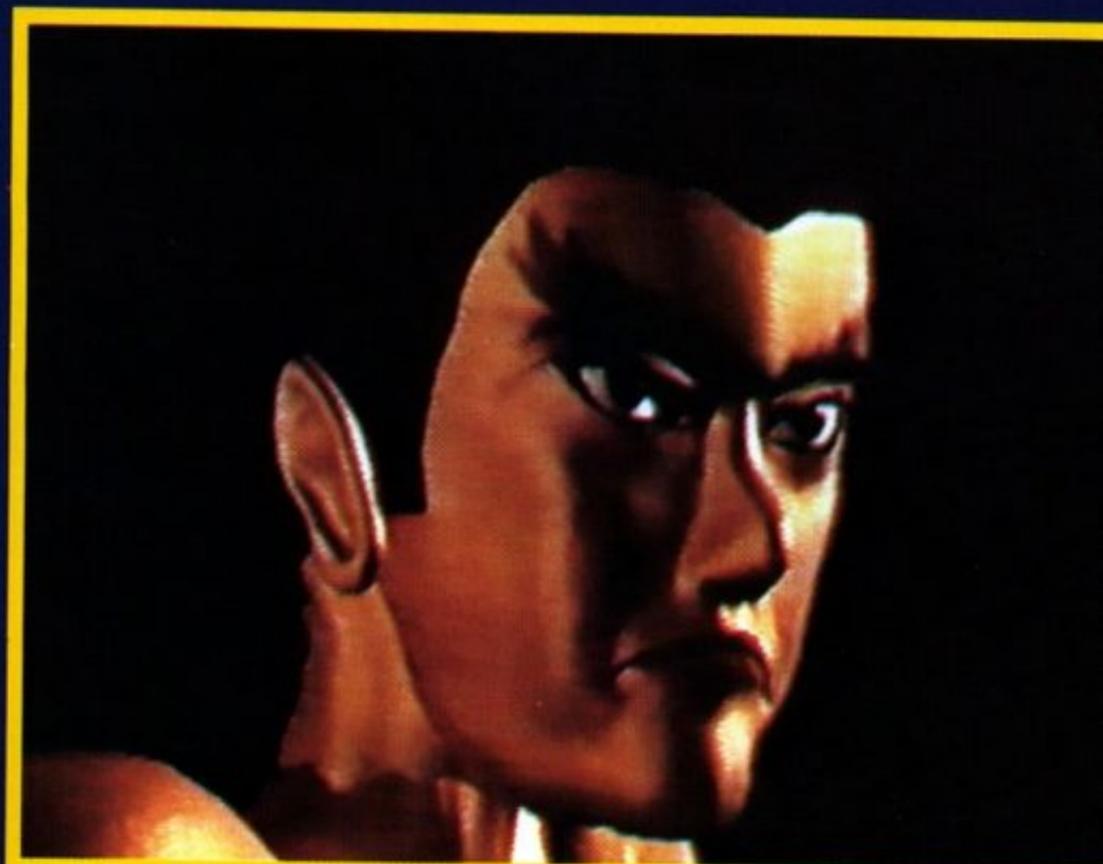
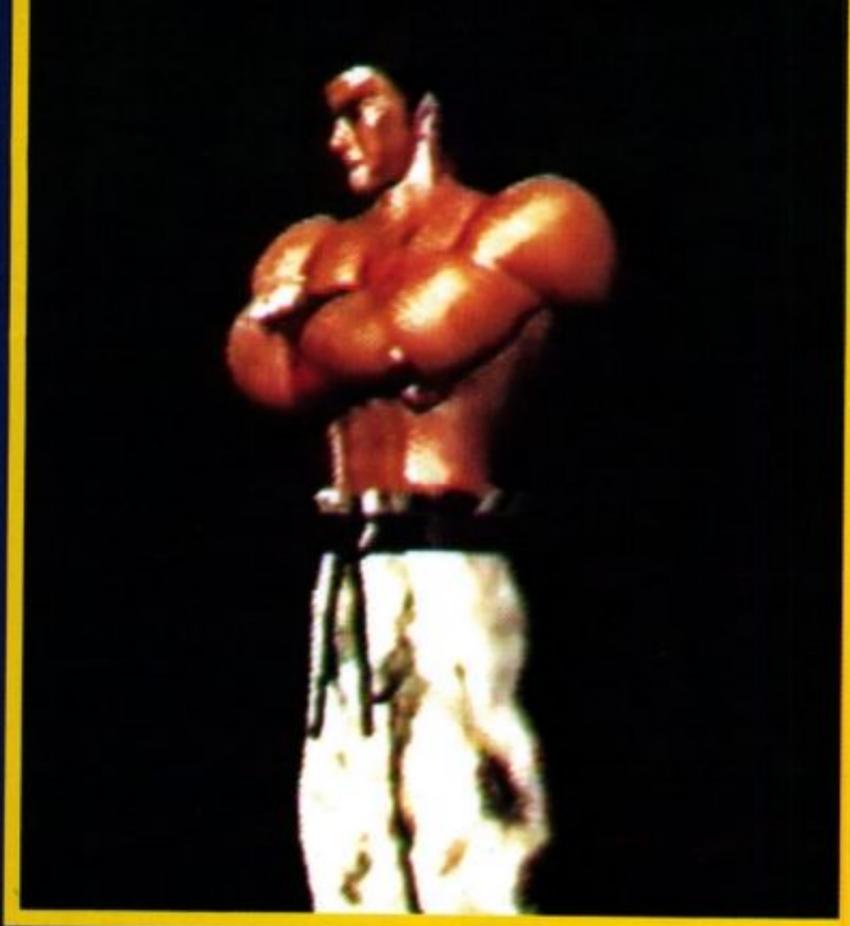
Sonic Accelerator포 2문과 Matter Disrupter포 2문, HS 미사일 2발, IR 미사일 2발로 무장하고 있다. 제조에는 2턴의 시간과 14톤의 자원이 필요하다.

Jrathek : 킬라의 중형전투기로서 최대 속도 595kps, 통상 비행 속도 450kps이며, 가속 성능도 우수하다. Flux포 2문과 Photon포 2문으로 무장되어 있으며, IR 미사일과 FF 미사일을 각각 2발씩 탑재한다. 제조에는 2턴의 시간과 19톤의 자원이 필요하다.

Korlarh : 킬라의 대형 전투기로서 최대 속도 695kps, 통상 비행 속도 500kps이며 가속 성능도 좋은 편이다. Flux포 2문과 Phase Blaster포 2문으로 무장되어 있으며 Dumbfire 미사일 4발, IR 미사일과 어뢰 각각 2발을 탑재한다. 제조에는 3턴의 시간과 24톤의 자원이 필요하다.

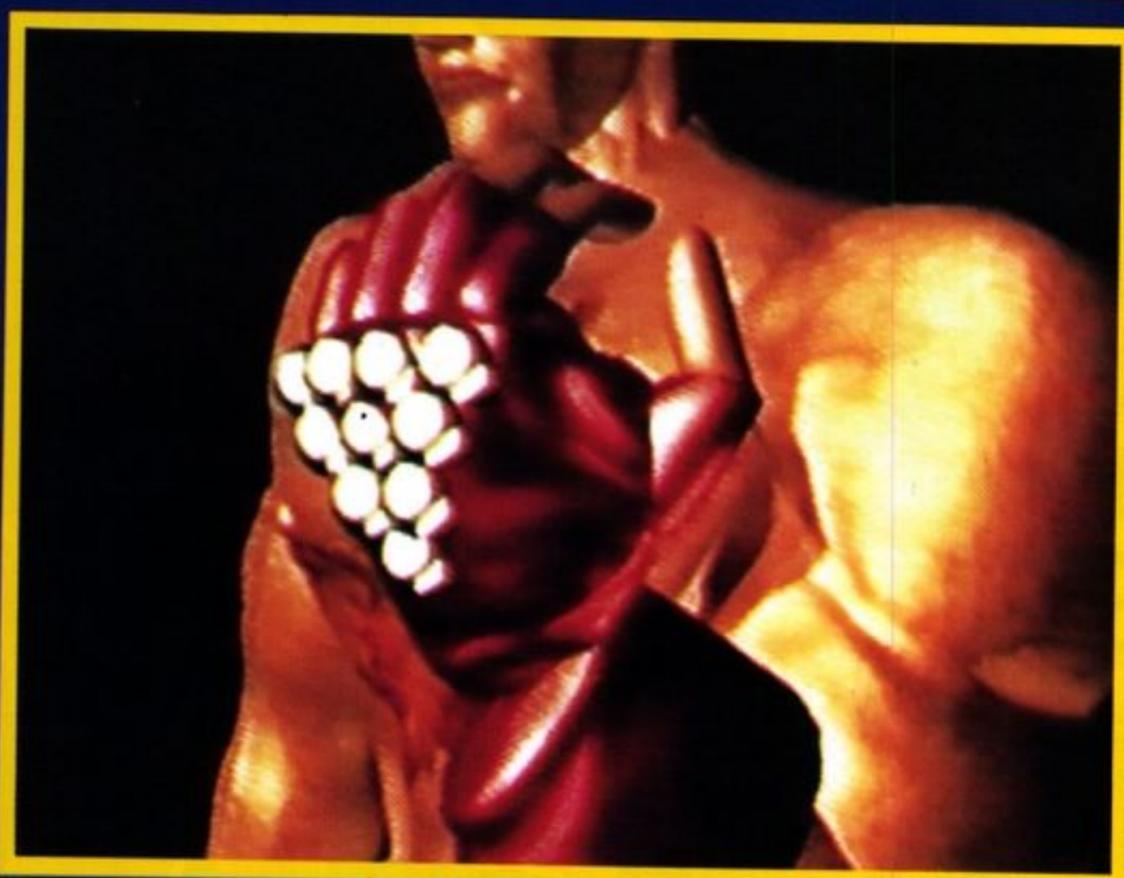
Goran : 킬라의 대형 전투기로서 최대 속도 375kps, 통상 비행 속도 350kps이며 가속 성능은 빈약하다. Laser포와 Flux포 그리고 Electron포 각각 2문씩을 장비하며 Dumbfire 미사일과 IR 미사일은 4발씩, FF 미사일과 어뢰는 2발씩 탑재한다. 제조에는 3턴의 시간과 29톤의 자원이 필요하다.

Arrow : 테란 연합군의 소형 전투기로서 최대 속도 795kps, 통상 비행 속도 500kps이며 가속 성능은 매우 우수하다. Laser포 2문과 Dumbfire 미사일 4발을 장비

鉄拳
TEKKEN
namco
©1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
FREE PLAY
鉄拳
철권
아케이드 | 남코 | 플레이 중 | 200원
TEKKEN

또 하나의 대작이 탄생했다.

바로 남코사의 본격 3D대전액션게임 철권!!!

버철 화이터가 불러일으킨 3D의 열풍…

다시한번 철권에 의해 재현된다. 바로 지금…

드롭킥 : → → LKRK
너클봄버 : ↗ LPRP
엘보드롭 : (점프중)RPRK
제일킥 : → → RK

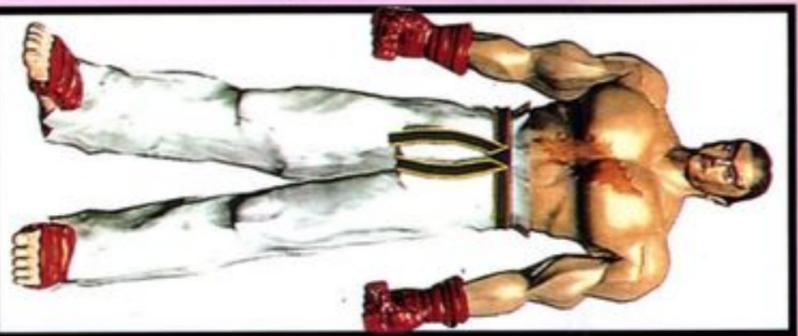
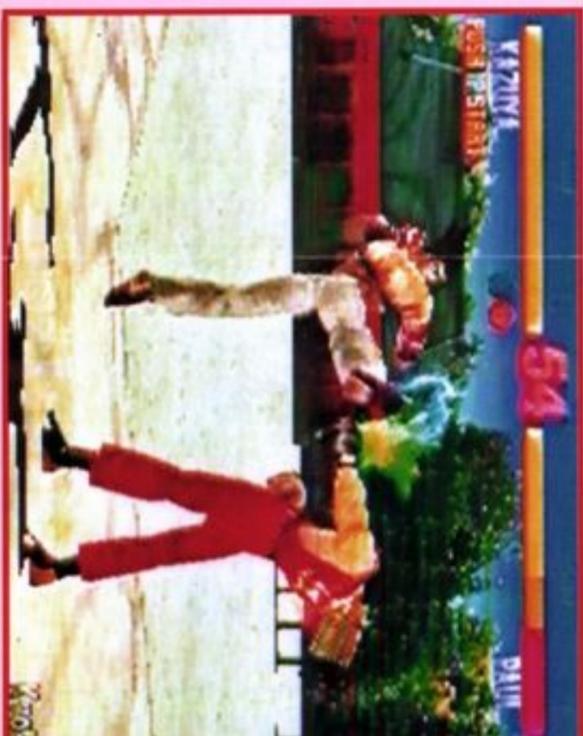
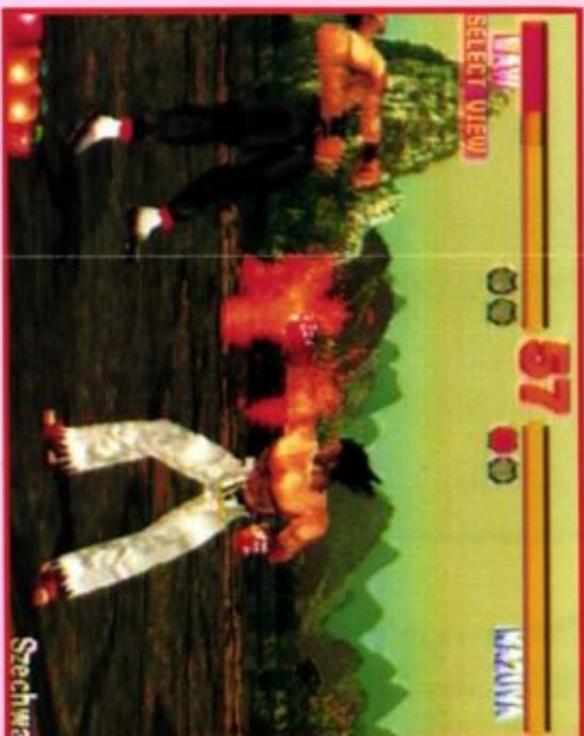
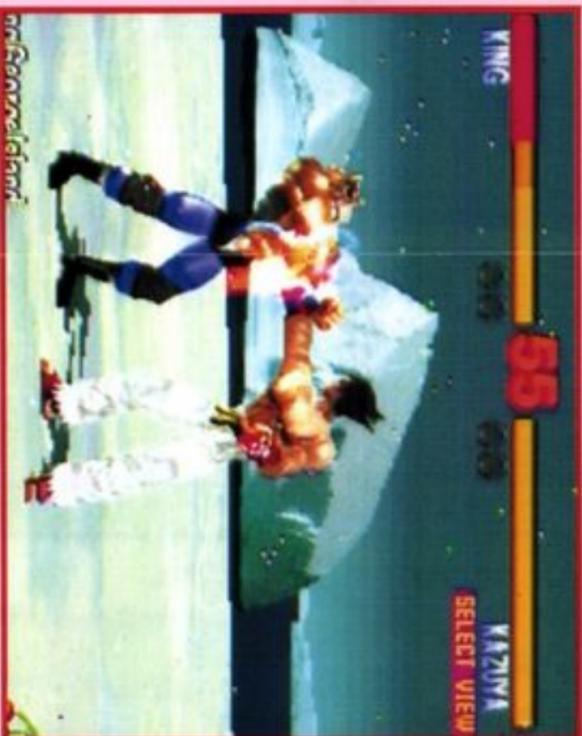
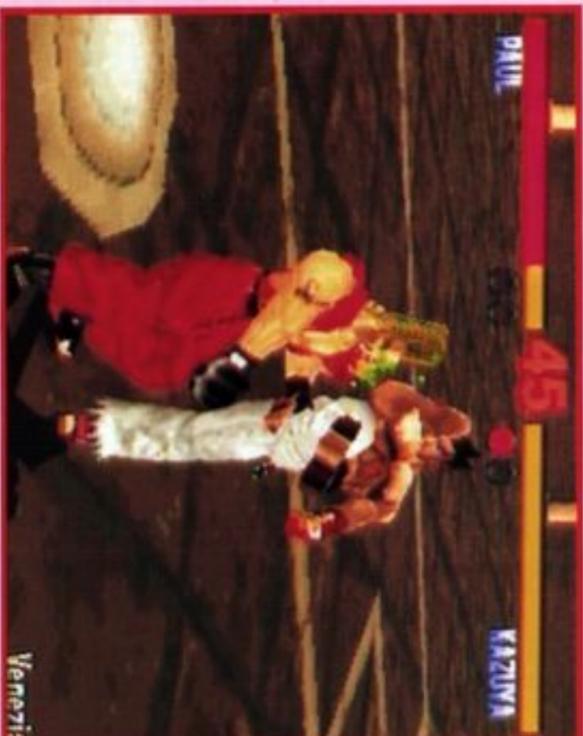
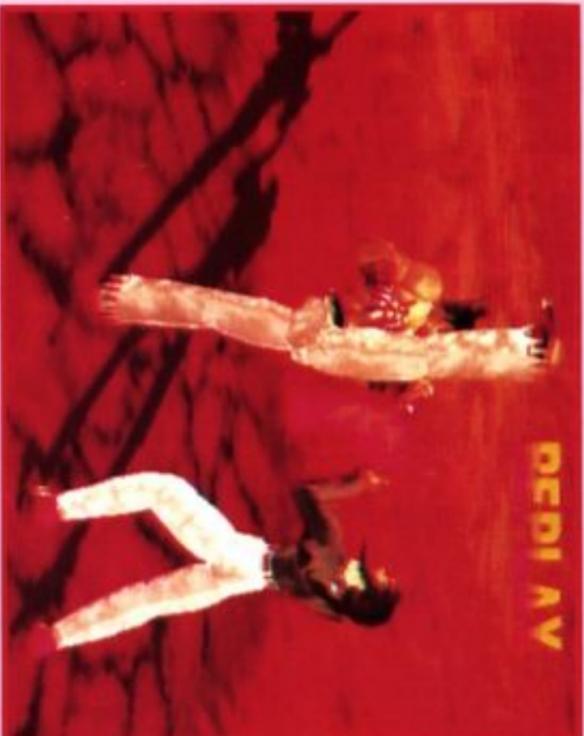
트리플 스매쉬 :
LP+RP+RK
래피드킥컴보 :
↘LK+LK+LK+RK
닐킥 : → → RK
헌팅킥컴보 :
↗ RK+LK+RL

메가톤펀치 : ← ↙ ↓ ↘ RP
파워지저스 : → → LPRP
해머콤보 : LP+LP+LP
힙프레스 : ↗ LKRK

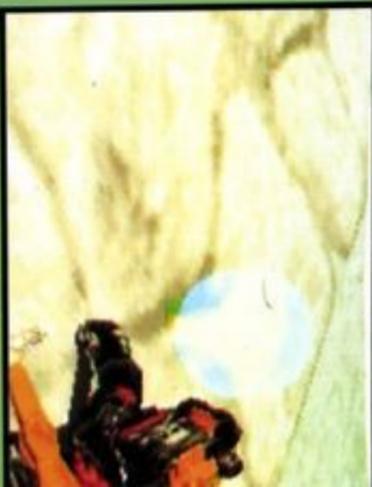
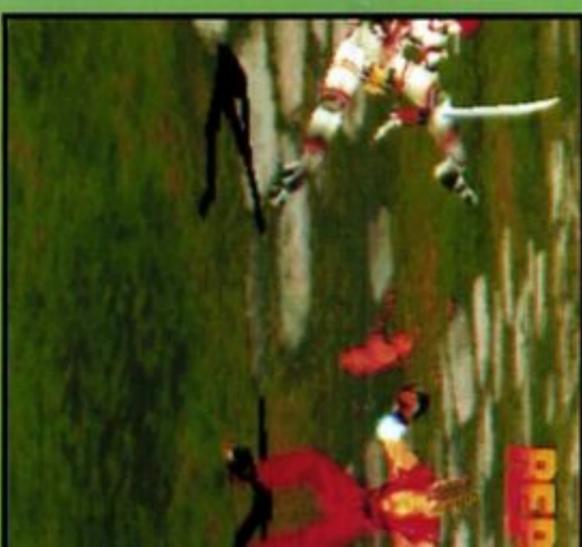
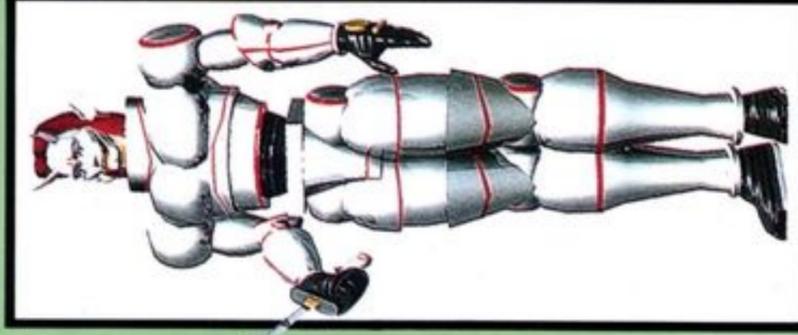
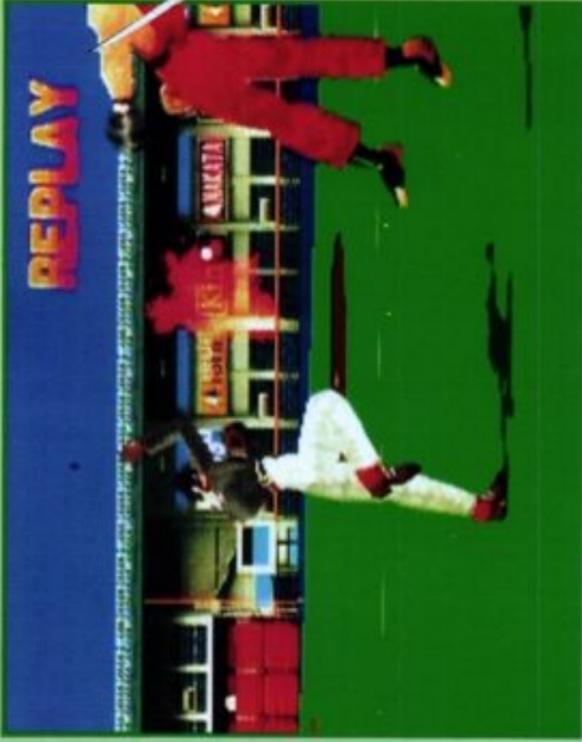
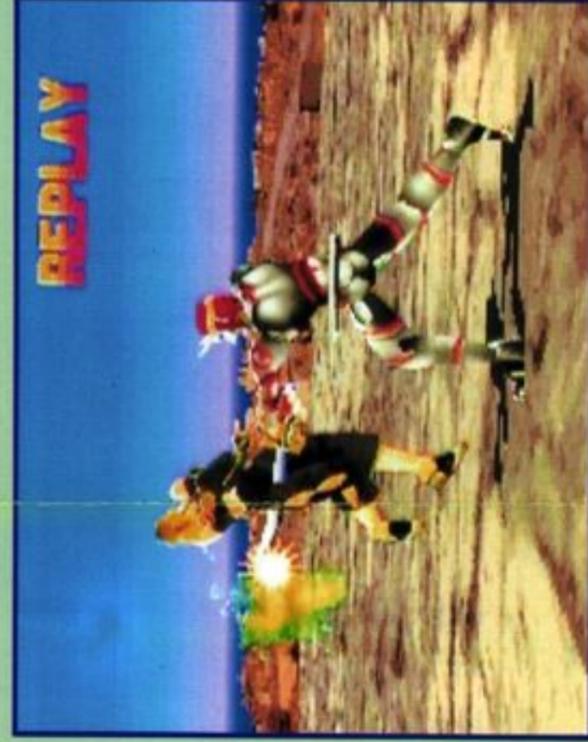
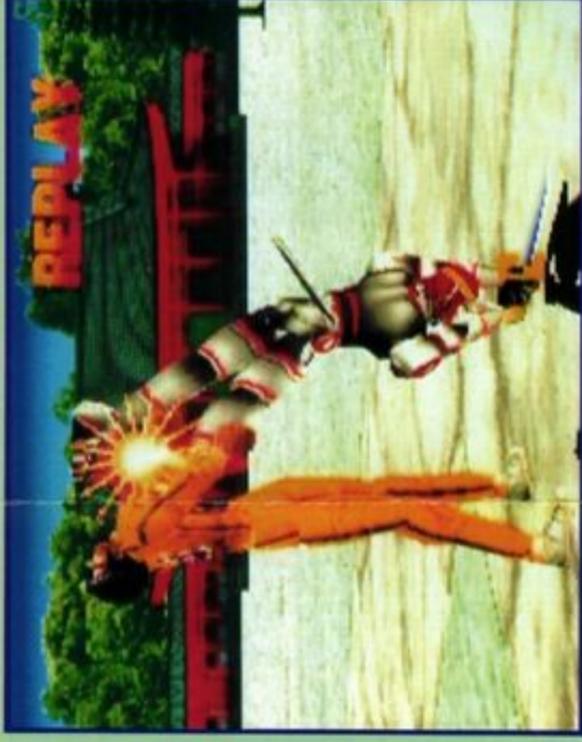
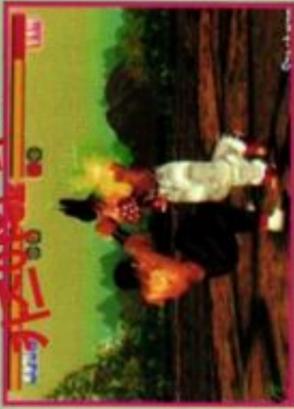
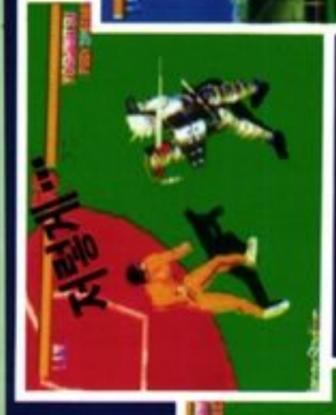
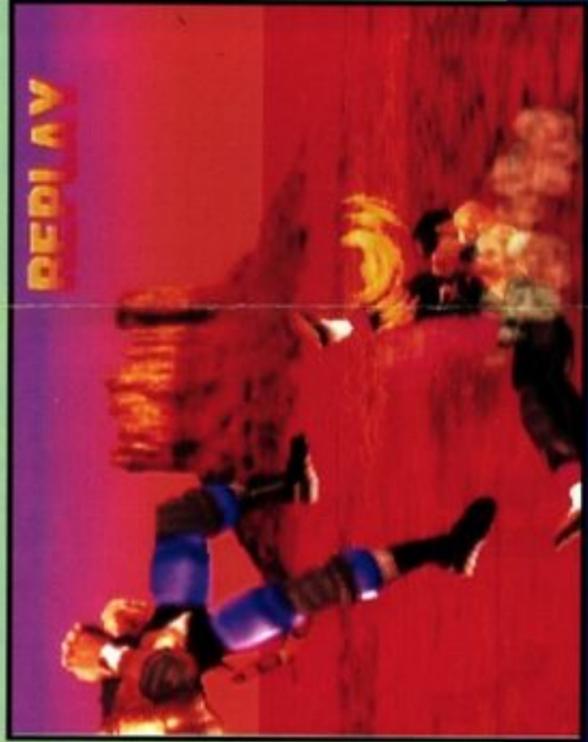
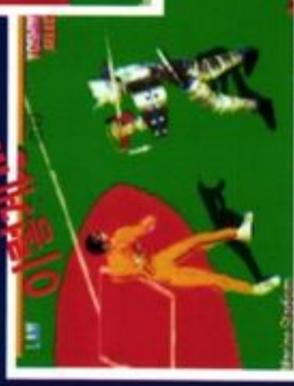
통천포 : LP연타
전소십자파 : (앉으며) RK
창공포 : (일어나며) RK
참추 : (일어나며) RP

드래곤너클콤보 : → RP+RP+RP
스핀킥콤보 : RK+LK+RK
서머솔트킥: ↓ ↑ RK
서머솔트드롭 : ↓ ↑ LKRK

아케이드용 철권 필살기 소개

미시마카즈야

섬광열권 : LP+LP+RP
귀곡연권 : LP+RP+RP
나선습인가 : ↗ RK+RK
뒤축떨어뜨리기 :
(일어나며) RK+RK

폴 피닉스

낙엽 : (앉으며) RK+RP
쌍비천각 : ↗ LK+RK
엽앵 : (앉은자세에서) → RP
덮치며 차기 : → → RK

요시미츠

인법카게로 : → → LKRK
인법구사나기 : (인법카게로를 사용도중에) LPRP
인법만지카즈라 : ← LP연타
인법만지구루마: ↗ LKRK

이 기술외에도 여러가지
숨은 기술과 초필살기가 있다!!!
챔프에서는 독자들의 발견
초필살기도 게재해 드립니다

시점의 변화가 자유롭다!!

조작은 스타트버튼으로
4단계로 바뀐다

한다. 매우 기동성이 우수하지 만 무장이 빈약한 기종이다. 제조에는 1턴의 시간과 10톤의 자원이 필요하다.

Phantom : 테란 연합군의 중형 전투기로서 최대 속도 695kps, 통상 비행 속도 475kps이며 가속 성능은 좋은 편이다. Laser포와 Mass Driver포 각각 2문씩 장비하며 Dumbfire 미사일과 IR 미사일을 2발씩 탑재한다. 제조에는 2턴의 시간과 14톤의 자원이 필요하다.

Wraith : 테란 연합군의 중형 전투기로서 최대 속도 595kps, 통상 비행 속도 450kps이며, 가속 성능은 매우 우수하다.Particle포와 Reaper포 2문씩을 장비하며 Dumbfire 미사일 6발과 IR 미사일 2발, 거머리 미사일 2발을 탑재한다. 제조에는 2턴의 시간과 18톤의 자원이 필요하다

Gladius : 테란 연합군의 중형 전투기로서 최대 속도 750kps, 통상 비행 속도 500kps이며 가속 성능은 좋은 편이다. Laser포와 Particle포 그리고 Tachyon포를 2문씩 장비하며 Dumbfire 미사일 8발, HS 미사일과 어뢰를 1발씩 장비한다. 제조에는 3턴의 시간과 22톤의 자원이 필요하다.

Banshee : 테란 연합군의 중형 전투기로서 최대 속도 395kps, 통상 비행 속도 395kps이며 가속 성능은 빈약하다. Neutron포, Ionic Pulse포 Photon포를 2문씩 장비하며 Dumbfire 미사일, HS 미사일, FF 미사일, 그리고 어뢰를 2발씩 장비하고 거머리 미사일을 1발 탑재한다. 제조에는 3턴의 시간과 26톤의 자원이 필요하다.

무기

이 게임에서 등장하는 무기는 직진 미사일을 제외하고 모두 목표물에 대한 고정(LOCK)이 필요하다. 반드시 L키를 눌러 적기를 고정하고 미사일의 종류를 결정하면 미사일이 고정되었다는 신호음과 함께 조종석 우측 하단의 스크린에서 붉은 색으로 LOCKED라는 메시지가 나온다. 그러면 발사 준비가 완료된 것이다.

DUMBFIRE : 직진 미사일로써 발사한 방향으로 곧바로 날아간다.

HS : 적 전투기의 분사구에서 나오는 열을 추적하는 미사일로써 적기의 뒤에 붙어서 조준해야 한다.

IR : 적기의 영상 이미지를 잡아서 추적하는 미사일로써 어느 방향에서나 발사가 가능하다.

FF : 가장 강력한 미사일로써 적기임이 확인되면 자동으로 조준된다.

TORPEDO : 미사일을 포함한 모든 무기 중에서 가장 강력해서 유일하게 항공모함을 파괴할 수 있다. 그러나 조준에 많은 시간이 필요하고 일반 전투기를 목표물로 삼을 수 없으며 경전투기에는 장비되지 못한다는 단점도 있다.

게임을 위한 팁

1. 행성을 개발함에 있어서 자원의 매장량이 최소한 100톤 이상인 행성을 개발하고 광산의 형태를 Strip Mine으로 지정하여 빠른 시일내에 많은 자원을 채굴하여 전투기를 생산해야 한다.

2. 전투기를 생산함에 있어서 가능한 한 대형 전투기를 생산하라. 대형 전투기는 생산 기간이 길고 제조 비용이 많이 들지만 공격력이 강하므로 전투시에 유리하다. 또한 대형 전투기만이 어뢰를 장비하는데 적의 항공모함은 어뢰가 아니고는 파괴할 수 없다. 따라서 적의 항모를 파괴하기 위해서는 대형 전투기가 꼭 있어야 한다.

3. 행성에 식민지를 개발함에 있어서 교통의 요지가 되는 행성을 먼저 개발하고 가능한 한 요새를 세워 이를 방어하라. 적이 침입할 길목을 막아 확실하게 방어하면 후방에 있는 행성들은 요새를 세울 필요가 없이 광산만 세워서 열심히 자원을 채취하고 풍부한 자원을 축적하여 대형 전투기를 많이 생산할 수 있기 때문이다.

4. 주화면 메뉴에서 QUICK COMBAT 옵션을 실행시키면 전투기 사이의 공중전은 자동으로 계산된다. 하지만 공중전에 자신이 있는 플레이어라면 이 옵션을 선택하지 말기를 당부한다. 왜냐하면 컴퓨터가 계산하는 전투 결과는 플레이어 전투기의 손실을 가져올 수도 있기 때문이다. 적군의 소형 전투기 3대와 아군의 대형 전투기 1대가 전투를 벌일 경우 아군의 대형 전투기가 격파될 확률도 있기 때문이다. 게임 초기에는 전투기와 자원이 아주 부족하다. 따라서 게임 초기에 1대의 전투기 손실이라도 줄이도록 노력해야 한다.

또한 행성을 방어하는데 요새를 건설하면 좋지만 요새의 건설에는 많은 자원이 필요하기 때문에 대부분의 행성은 궤도에 몇대의 전투기를 띄움으로써 방어해야 한다.

만약 플레이어가 뛰어난 공중전 기술을 가졌다면 행성마다 단 1대의 대형전투기를 띄움으로써 그 행성을 어지간히 방어할 수 있을 것이며 이는 시간과 자원의 낭비를 막는 좋은 방법이다.(필자의 경우는 대형전투기 1대를 몰고 소형전투기 2대, 대형전투기 1대 도합 3대의 적기를 격추시킬 수 있었으며 이는 자원의 낭비를 막아 소수의 대형 전투기를 집중적으로 항공모함에 배치하여 승리를 가능하게 했다)

분석을 마치고

이 게임은 윙코맨더2와 윙코맨더3 사이의 과도기적 작품으로 느껴진다.

이 게임에 있어서의 기술적 발전은 전투기 그래픽에서 찾아볼 수 있다. 적기에 명중탄을 퍼부을 때 적기의 방어막이 푸른빛을 띠며 반응하는 모습을 가까이서 볼 수 있을 정도로 세세한 그래픽에 신경을 썼다(이는 윙코맨더3에서도 채용되었다). 또한 모뎀이나 네트웍을 이용한 2인 플레이나 스크린 분할 옵션 등은 상당한 기술적 발전으로 평가할 수 있다. 단지 아쉬운 것은 전작과 같은 하나의 스토리 라인이 없다는 것과 엔딩이 의외로 소박하다(?)는 것이다. 앞으로 출시될 윙코맨더3는 아마다의 장점을 더욱 더 살리고(그래픽의 대폭 강화 등) 스토리 라인을 추가시켰다고 하니 기대해 볼 만하다.

RISE OF THE ROBOTS
라이즈 오브 더 로봇

■ 제작사 : 미라지S/W
■ 장 르 : 대전액션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 486DX-33 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ 발매일 : 94/12월 중순 발매
■ 가 격 : 48,000원
■ 문의처 : (주)쌍용(02-270-8434)

프롤로그

때는 2034년 11월 24일, 메트로폴리스-4의 일렉트로 코퍼레이션빌딩이 바이러스에 감염된 로봇들에 의해 점령당했다.

플레이어는 메트로폴리스-4라는 도시 상공을 날으는 비행선에 탑승하고 문제의 건물로 향한다. 착륙 신호를 보내고 플레이어가 보낸 코드가 허가되면 착륙하여 바이러스에 감염된 로봇들을 처치하고 건물을 되찾아야 한다.

초기 메뉴

이 게임의 초기 메뉴는 다음과 같다.

1인 플레이 모드

미션 브리핑(MISSION BRIEFING):실전에 바로 투입된다.

트레이닝(TRAINING): 연습 모드로서 사이보그를 포함한 총 6종류의 로봇을 상대로 격투기 연습을 할 수 있다.

2인 플레이 모드

1대 1 대결 모드로서 사이보그와 다른 종류의 로봇을 선택하여 대결을 벌인다.

옵션

게임 진행상의 여러 옵션을 지정하는 것으로 다음과 같다.

- 난이도(DIFFICULTY): 4단계로 난이도를 조절할 수 있다.
- 타이머(TIMER): 한판의 시간을 정한다. 30초, 60초, 90초, 무제한 등 4가지가 있다.
- 영상 모드: 중간 데모를 볼 것인지 말 것인지를 정한다.
- 승부 방식(BOUTS): 3판 양승, 5판 3승, 7판 5승의 3가지 방식이 있다.
- 그림자(SHADOWS): 그림자 기능을 ON/OFF 한다.
- 화면 흔들림(SCREEN SHAKE): 큰 동작을 행할 때 화면이 흔들려 실제감을 더하는 옵션이다.

조종 방식

로봇들을 조종하는 방식은 두가지가 있다.

키보드를 이용한 방법

이 방법은 조작이 매우 난해하다. 하지만 키보드 조종은 SETUP.EXE를 실행하여 방향과 발사키의 셋팅을 변경할 수 있는 장점도 있다.

조이스틱을 이용한 방법

특히 이 게임에서 추천하는 것은 그라비스(GRAVIS) 조이스틱이다.

적군 캐릭터

당신이 상대해야 할 로봇들의 특성을 보면 다음과 같다.

로더(LOADER): 화물 운반용 로봇

지능	낮음	전투 능력	낮음	약점	스피드, 한정된 전투력
힘	낮음	장점	튼튼한 체격	위험성	극히 적음
필살기	더블 포크 슬래쉬(DOUBLE FORKSLASH)			앞 + 앞 + 발사	

빌더(BUILDER): 건설용 로봇

지능	낮음	전투 능력	보통	약점	다리, 스피드, 한정된 전투력
힘	낮음	장점	강한 팔	위험성	극히 적음
필살기	파일 드라이버(PILE DRIVER)				하단 뒤 상단
	보머 점프(BOMBER JUMP)				하단 앞 상단

크루셔(CRUSHER): 고물 로봇을 부수어 고철로 만드는 로봇

지능	보통	전투 능력	높음	약점	손, 발 부분
힘	보통	장점	기동성	위험성	높음
필살기	프린서 민서(PRINCER MINCER)				하단 + 앞 + 발사

밀리터리(MILITARY): 전투용 로봇

지능	높음	전투 능력	높음	약점	약한 골격
힘	높음	장점	기동성, 지능	위험성	높음
필살기	사이버 슬래쉬(CYBER SLASH)			뒤 + 앞 + 발사	
	캐터펄트 스핀(CATAPULT SPIN)			하단 + 상단 + 발사	

센트리(SENTRY): 전투용 로봇

지능	높음	전투능력	매우 높음	약점	?
힘	높음	장점	기동성, 스피드	위험성	높음
필살기	플라잉 제트 킥(FLYING JET KICK)			하단 + 하단 + 발사	

사이보그(CYBORG): 플레이어에게 제공되는 로봇

필살기	쇼울더 바지(SHOULDER BARGE)	뒤 + 앞 + 발사
	터보 헤드 버트(TURBO HEADBUTT)	하단 + 상단 + 발사

전륜기병 자카토

- ■ 제작사 : 막고야
- ■ 장 르 : 슈팅
- ■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 286 이상 기종
  메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드
  입력 도구: 키보드 지원
- ■ 발매일 : 95/1월말 발매
- ■ 가 격 : 29,000원
- ■ 문의처 : 막고야(02-3272-3521)

무기 설명

일반 탄환

기본적인 탄환. 넓게 퍼져 나가지만 위력은 약하다. 기본적으로 한개가 장착되어 있다.

직격탄

일반 탄환보다 넓게 퍼져 나가지는 않지만 위력이 더 강하다.

미사일

2방향 미사일

로보트 기체 내에서 발사된 2개의 미사일이 직선 모양으로 정면을 향해 발사된다.

직선 미사일

4종류의 미사일 중 가장 빠르고 많은 양이 발사된다. 정면에 있는 강한 적을 제거할 때 유용한 무기이다.

포물선 미사일

2개의 미사일이 상하 45도 정도의 포물선을 그리면서 날아간다. 상하 원거리에 있는 적을 제거할 때 편리하다.

스크류 미사일

2개의 마사일이 꽈배기 모양의 궤도를 그리면서 날아간다.

호밍 범버

사방으로 터지듯 발사된 조그만 녹색 폭탄들이 적을 끈질기게 쫓아다닌다.

스피닝 커터

빙글빙글 회전하는 둥근 칼날들이 발사된다. 로보트가 빠르게 앞으로 전진하고 있느냐 멈춰 있느냐에 따라 칼날이 진행하는 방향과 속도가 바뀐다.

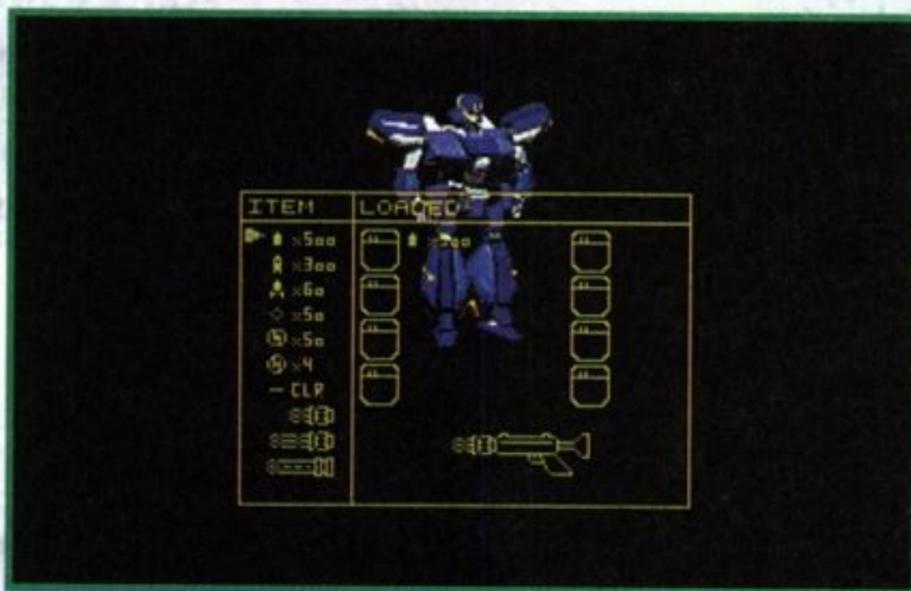
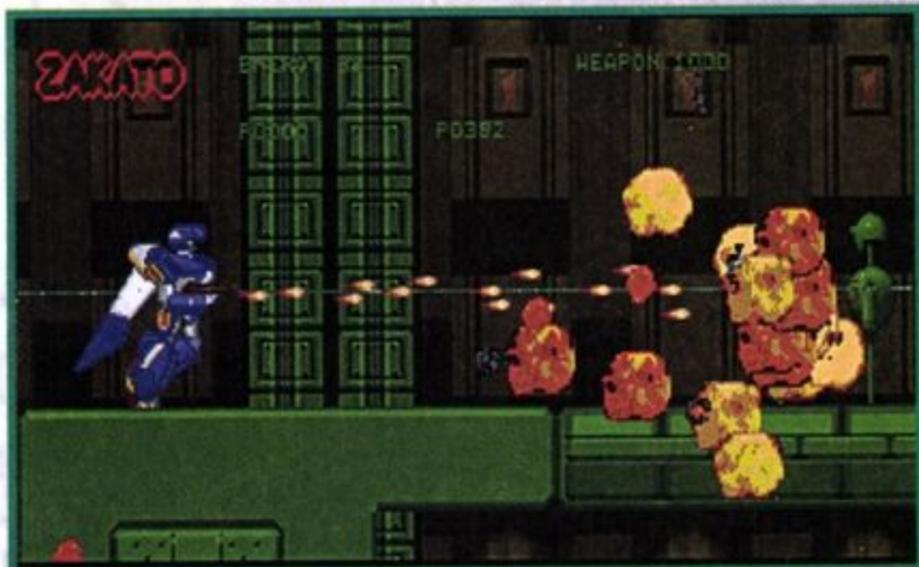
무기를 고를 때는 신중을 기하자

스테이지 1

출격! 전륜기병
추천 무기 : 호밍 범버, 미사일

첫번째 스테이지인 만큼 적들도 그다지 어렵지 않고 분위기도 살벌하지 않다. 무엇보다도 장착된 무기들의 확실한 사용법을 파악한 후 전진하도록 하자. 위기 상황에서는 스페셜 폭탄을 사용할 수도 있지만 만약을 대비해서 폭탄은 성급하게 사용하지 않도록 한다. 폭탄이 터지더라도 적이 발사한 미사일이나 탄환은 제거되지 않고 폭탄이 완벽하게 터지기까지는 12초의 시간이 걸린다는 사실을 잊지말자. 덤벼드는 적들을 다 죽이지 않더라도 전진하는데 별무리가 없음을 금방 알 수 있다. 그러나 보스와 싸울 때, 살아남은 적들이 많은 장해 요소로 작용할 수 있으므로 가급적이면 적들을 다 죽이고 난 후 보스를 만나도록 하자. 스테이지1에서는 동그란 모양에 한가운데 푸른색 구슬이 박혀있는 적기들이 등장한다. 이 비행체들은 보이는대로 제거해야만 나중에 유리하다. 첫번째 보스는 위 아래에 기관포를 장착한 갈색 상자 모양의 괴상한 비행체이다. 상하로 총을 쏘아대므로 자카토가 머무를 장소는 총알이 닿지 않는 한가운데 뿐이다. 한가운데 계속 머무르면서 위 아래의 기관총을 제거하기 위해 호밍범버나 2방향 미사일 또는 스크류 미사일을 장착한다. 기관총을 제거하고 나면 눈감고도 없앨 수 있다.

시작 지점. 모든 무기의 성능을 시험보도록 하자

는 도중에 적들을 대부분 제거했다면 느긋하게 운석을 제거하면서 전진해도 되지만 그렇지 못했을 경우에는 무기를 스피닝 커터로 바꾼 후 전량을 다 쏟아붓자. 이곳 외에 스피닝 커터를 쓸 일은 거의 없으므로 다 쏟아부어도 아깝지는 않다. 운석 지대를 지나면 두 번째 보스가 등장한다. 생긴 모양은 첫번째 보스와 비슷하지만 위력면에서 현저히 큰 차이를 나타낸다. 한가운데에서는 미사일이나 레이저를 쏴대고 가끔 사방으로 터지는 포탄을 쏘아댄다. 한가운데 있다간 미사일 세례를 받게 되므로 약간 떨어진 곳에서 호밍 미사일이나 포물선 미사일을 사용하자. 적이 미사일을 발사하는 순간의 타이밍만 잘 맞춰 피하면 쉽게 상대를 없앨 수 있다.

첫번째 보스. 한가운데 있으면 별 문제는 없다

운석 무리들을 빨리 제거해야 한다

스테이지 2

우주정거장

추천 무기 : 호밍 범버, 미사일

우주 밖으로 달려나간 자카토를 괴롭게 만드는 것은 적들이 아니라 사방에 돌아다니는 커다란 운석이다. 적들과 공방전을 펼치며 적탄을 피하기 위해 좌우로 움직일 때 예기치 못한 곳에서 등장하는 운석들이 진행을 방해한다. 운석의 방해를 받지 않는 최선의 방법은 천천히 전진하면서 눈에 보이는 적들을 모두 제거하는 것이다. 물론 길을 외워버려도 되겠지만 그런 무식하고 황당한 게임 진행을 원하는 유저는 아마도 없으리라. 중간 정도 전진하다 보면 인공적으로 손질이 가해진 운석 덩어리들이 한꺼번에 줄지어 모여든다. 오

위치 선정을 잘하도록 하자

운석을 잘 피해서 전진해야 한다

스테이지 3

목성진입

추천 무기 : 직격탄, 미사일

목성 궤도를 돌고 있는 위성들이 자카토를 공격해 온다. 이번 스테이지는 다른 스테이지와는 달리 천천히 강제 스크롤이 되므로 자카토를 아무리 빨리 앞으로 전진시키더라도 움직임에 제한을 받는다. 즉 스크롤이 천천히 되는 관계로 앞부분에 서있어 봤자 더 이상 빨리 전진할 수 없다는 말이다.

마음을 느긋하게 가지고 자카토를 한가운데 위치시키자. 그리고나서 다가오는 적들을 제거하면서 보스가 있는 곳에 도달할 때를 기다리자. 적을 없앨 때는 스크류 미사일을 사용하는 것이 편리하다.

목적지에 도착하면 삶은 달걀을 반쪽으로 잘라놓은 듯한 보스 비행선이 3대 출현한다. 위 아래쪽의 비행선은 별다른 공격을 하지 않지만 한가운데 있는 비행선은 사방으로 퍼지는 포탄이나 빠르게 달려드는 푸른색 포탄을 발사한다. 먼저 한가운데 비행선만을 제거하는데 주력하자. 비행선들이 위 아래로 자주 이동하므로 자카토도 빠르게 위 아래로 이동시키면서 적을 쫓아다녀야 한다. 무기는 직격탄으로 바꾸고 푸른색 포탄을 발사해 올 때를 빼고는 계속 쫓아다니며 중간 비행선을 제거하고나서 나머지 비행선도 차례차례 제거하도록 한다.

느긋하게 싸우도록 한다

한가운데의 적만 신경쓰도록 한다

스테이지 4

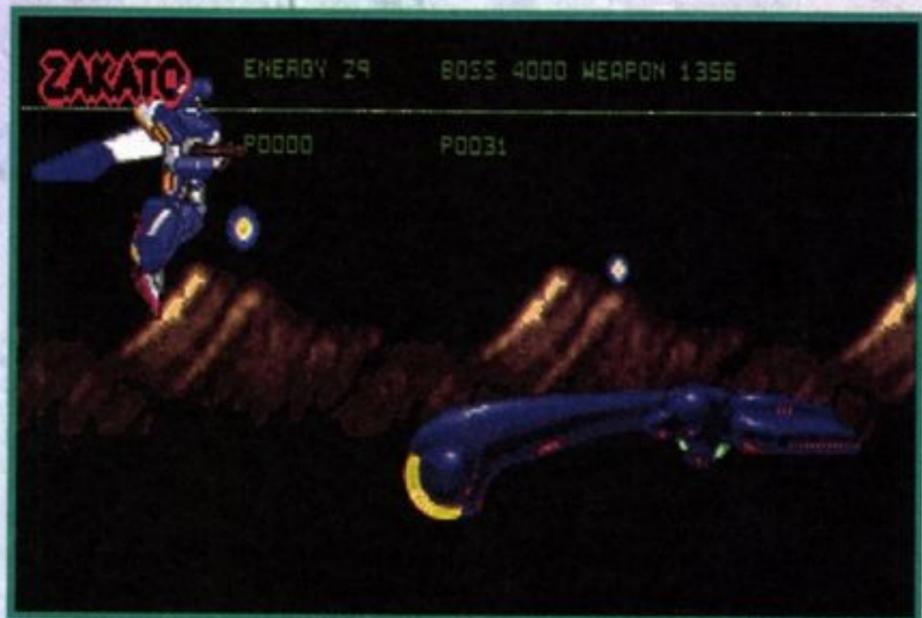
목성착륙

추천 무기 : 호밍 범버, 스피닝 커터

울퉁불퉁한 산등성이 위에 적 기계들이 포진해 있다. 적들의 공격이 그다지 심하지 않기 때문에 그냥 지나쳐 버리기 쉽지만 눈에 띄는 적 모두를 닥치는대로 없애야 한다. 기본 무기로도 적들을 없애는데 별로 어려운 점이 없다. 만약 적들을 살려두면 이번 스테이지 보스를 상대하기가 쉽지 않을 것이다.

보스는 전 스테이지를 통틀어 가장 멋진 모습을 하고 있으며 가장 빠르게 이동하는 비행체이다. 보스와 싸우다보면 이번 스테이지를 시작했던 장소로부터 보스를 만났던 장소까지를 여러번 왕복하게 된다. 이때 주위의 적들을 미리 제거해 놓았다면 적 보스와의 싸움에만 신경써도 되지만 그렇지 않았을 경우는 적 보스 뿐만 아니라 조무래기 적들까지 상대해야 하는 상황에 처한다.

적의 움직임이 워낙 빠른 까닭에 호밍 범버로 추적하거나 스피닝 커터를 적이 이동하는 코스 주위에 닥치는대로 깔아놓고 적이 이동중에 타격을 받도록 하는 것이 가장 괜찮은 방법일 것이다.

적을 확실히 제거한 후 전진한다

가장 빠른 보스이다

스테이지 5

끝없는 전투

추천 무기 : 호밍 범버, 미사일

싸움의 배경은 전 스테이지와 비슷하다. 그렇지만 인공적으로 개축된 건물 주위에는 곡사포 등의 무기들이 포진하고 있다.

중반부까지는 적들을 신경쓰지 않고 앞으로 계속 전진해도 별 문제가 없지만 중반 이후에는 바닥에 배치된 곡사포들만 제거하면 된다. 곡사포에서 발사되는 탄환이 조그맣게 보이기 때문에 예기치 않은 순간 얼떨결에 공격당하는 수가 많다.

보스는 한가운데 이상한 구슬 모양의 보호구를 달고 있는 길쭉한 비행선이다. 무기를 직선 미사일로 바꾸고 공격하자. 가끔씩 구슬을 정면을 향해 발사하는데 이때가 구슬에 의해 보호받고 있는 비행체 내부를 공격할 수 있는 절호의 찬스이다. 직선 미사일로 빠른 시간내에 공격하자. 공격을 하고 있으면 적은 발사했던 구슬을 다시 제자리에 고정시키고 공격 준비를 한다. 구슬이 제자리에 돌아가면 상대가 공격할 준비를 마쳤다는 뜻이므로 재빨리 뒤로 빠져서 상대의 공격에 대비한다.

공격을 피하고 나면 또 구슬을 발사할 것이다. 이때 다시 공격을 하는 방식으로 3~4차례 공격하면 거뜬히 이번 스테이지도 무사히 통과할 수 있다.

이 위치에서 구슬을 발사할 때까지 기다린다

바닥에 깔린 적부터 제거하고 전진한다

만큼 위력이 대단하다. 처음에는 별다른 반격을 하지 않지만 점차 시간이 지남에 따라 배경음악도 긴박하게 바뀌면서 상대의 반격이 거세지기 시작한다. 나중에는 푸른색의 포탄을 계속 발사하는데 가급적 포탄에 피해를 입지 않도록 조심해야 한다.

포탄을 피할 수 있는 유일한 방법은 발사되기 전에 미리 피하는 수밖에 없다.

미리 피하기 위해서는 포탄이 발사되는 타이밍을 미리 익혀두었다가 발사되기 직전에 피해야 한다.

발사한 후에는 피하기 불가능하므로 이번 스테이지 클리어의 키포인트는 아마도 타이밍 잡기가 될 것이다.

스테이지 6

어둠속에서

추천 무기 : 직격탄, 호밍 범버

이번 스테이지는 복잡한 미로 모양의 동굴로 이루어져 있다. 주위에 돌아다니는 비행선은 다 제거할 필요가 없지만 길을 막고 있는 게 모양의 로보트만큼은 필히 제거해야 한다.

또한 동굴 구석구석에 숨어있다가 서서히 모습을 드러내는 기관포들은 진행상에 가장 골치아픈 적으로 등장한다. 기관포가 모습을 드러내면 재빨리 대피 장소로 피했다가 사격이 멈추는 순간 잽싸게 기관포를 제거해야 한다. 이번 스테이지는 다른 스테이지와 달리 보스를 찾기가 쉽지 않다. 계속 앞으로 전진한 후 밑부분으로 내려가면 정면으로 움푹 들어간 곳에 도달한다. 그곳으로 계속 전진하면 길이 막혀 있는데, 자카토의 몸이 동굴 벽면에 가려져서 보이지 않는 것일 뿐 계속 전진할 수 있다. 위로 약간 올라갔다가 다시 밑으로 내려오면 또 다른 길에 도달한다. 그리고 보스를 만날 수 있다. 보스의 공격은 간단한 편이지만 동굴의 굴곡으로 인해 움직임이 수월치 않다. 가까이 있을 때는 직격탄으로 승부하고 멀리 떨어지면 호밍 범버를 사용하자.

게처럼 생긴 로보트를 제거하고 길을 만든다

지뢰를 조심해 조종하도록 한다

미사일은 호밍범버로 미리 제거한다

타이밍이 중요한 마지막 보스

임무를 무사히 마친 자카토

스테이지 7

마지막 결전의 장

추천 무기 : 직격탄, 호밍 범버

마지막 스테이지인 만큼 중간중간에 돌아다니는 미사일과 바닥에 깔려있는 지뢰들이 자카토를 거세게 괴롭힌다. 눈에 보이는 적을 하나하나 철저히 제거하면서 전진하자. 제거하기 힘든 곳에 위치된 미사일들과 지뢰는 호밍 범버를 사용해서 제거한다.

이동하는 위치가 계속 좌우로 바뀌기 때문에 Ctrl키를 사용하여 자주 자카토의 이동 방향을 바꿔야 한다.

이번 보스도 마지막 보스인

귀환하는 자카토

IBMPC 집중공략

인터럽트

블러디 시그날(BLOODY SIGNAL)

■ **제작사** : 패밀리 프로덕션
■ **장 르** : 슈팅
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 95/1월말 발매
■ **가 격** : 33,000원
■ **문의처** : 패밀리 프로덕션(032-766-8033)

느낌... 실체... 그 엄청난 파괴력!!!

가칭 시그널(SIGNAL)이라는 제목으로 소개된 바있는 패밀리 프로덕션의 차세대 슈팅 게임이 전반적인 수정 작업을 거쳐 인터럽트(INTERRUPT)라는 이름으로 탄생했다.

시나리오에 맞춰 플레이어도 둘이지만 화면 모드도 둘이다.

사이버 트롤의 경우엔 일반적으로 쓰이는 320×200 모드를 사용하여 중량감을 주었으며 리플의 경우엔 스피드에 중점을 두어 320×240 모드로 작업하여 신선한 느낌을 주도록 했다.

인터럽트는 패밀리 프로덕션 최초로 조이스틱 대응 첫 타이틀이다. 하지만 486 이상 기종만을 지원한다는 점이 아쉽다.

키조작 요령

사이버 트롤의 키조작 및 액션

사이버 트롤은 키조작이 2가지 모드로 설정되어 있다.

키조작 모드1

방향 이동	방향키를 좌우로 이동
점프	점프키(기본적으로 Ctrl키)
기본공격	공격키(기본적으로 Alt키)
공격 방향	방향키를 상하로 조절
부스터 출력	점프키를 누른 채로 있는다(기본적으로 Ctrl키)
대쉬	방향키를 두번 연속으로 누른다
무기 변환	스페이스 바
특수 공격	대쉬하면서 공격키(가속도가 붙지 않으면 사용 불가)

키조작 모드2

방향 이동	방향키를 좌우로 이동
점프	방향키의 키
기본 공격	공격 방향을 위로 이동시킴(기본적으로 Ctrl키) 공격 방향을 아래로 이동시킴(기본적으로 Alt키)
고정 공격	2개의 공격키를 동시에 누르고 있는다
부스터 출력	점프키를 누른 채로 있는다
대쉬	방향키를 두번 연속으로 누른다
무기 변환	스페이스 바
특수 공격	대쉬하면서 공격키(가속도가 붙지않으면 사용 불가능)

사이버 트롤의 무기

펀치(PUNCH)	사이버 트롤이 기본적으로 장착하고 있는 단거리 무기로써 2단계로 파워 업한다
발칸포(VALCAN)	사이버 트롤이 처음으로 장착하는 무기로써 장거리 공격이 가능하지만 위력은 약한 편이다. 3단계로 파워 업한다
폭뢰(T.BOMB)	응축 에너지를 모아 한번에 방출하는 무기로써 단발형이지만 강력한 화력을 가지고 있다. 3단계로 파워 업한다
레이저(LASER)	사이버 트롤이 사용하는 무기 중 가장 강력하다. 충전 시간이 길다는 것이 단점. 2단계로 파워 업한다
옵션 무기	옵션 무기는 옵션 아이템을 습득하면 자동적으로 나타나(OPTION WEAPON) 적들을 추적하여 공격한다. 자체적으로 에너지 개념이설정되어 있어서 적으로부터 많은 데미지를 입으면 자동 폭파된다

리플의 키조작 및 액션

키조작 모드

방향 이동	방향키를 좌우로 이동
점프	점프키(기본적으로 Ctrl키)
기본 공격	공격키(기본적으로 Alt키)
연속 점프	점프키를 연속으로 두번 누른다
특수 공격	?

리플의 무기

기본적으로 리플(RIPPLE)은 빔사벨(BEAM SABEL)을 장착하고 있으며 아이템으로 습득을 통해 3단계로 파워 업 시킨다.

옵션 무기 (OPTION WEAPON)

옵션은 옵션 아이템을 습득하면 생기며 자동으로 적을 추적해서 플라즈마 공격을 한다. 리플의 옵션은 일정 시간밖엔 활동할 수 없는 단점이 있다.

아이템 설명 & 용어 설명

아이템의 종류는 플레이어마다 다르게 설정되어 있다.

빨간 캡슐	플레이어의 에너지를 3칸 채워준다
파란 캡슐	플레이어의 에너지를 모두 채워준다
파워 캡슐	이 캡슐을 습득할 때마다 해당되는 각 무기들이 파워 업된다
옵션 캡슐	이 캡슐을 습득하면 옵션 무기가 생긴다
무기 아이템	발칸포와 폭뢰, 레이저가 있다 (사이버 트롤일 때만 습득할 수 있다)

게임 도중 Enter키를 누르면 게임이 멈추며 다음과 같은 화면이 뜬다.

무기 이름	선택할 수 있는 무기 이름 표시
파워 게이지	습득한 파워 캡슐의 양을 표시
레벨	플레이어의 전체적인 레벨 표시

스테이지1

사이버 트롤로 시작할 경우 무기는 펀치를 주로 사용하게 되는데 단거리인데다가 레벨이 낮아 상당히 고전할 것이다. 아이템이 많이 나오므로 모두 습득하여 레벨을 높이자.

레벨을 높이고 발칸 아이템을 습득하면 발칸포를 사용할 수 있다.

스테이지2

처음 슈팅 모드를 접하면 조작이 어색하게 느껴진다. Ctrl키가 왼쪽 공격, Alt키가 오른쪽 공격이다. 로이는 하늘에서는 펀치를 사용할 수가 없으니 주의해야 한다.

스테이지3

로이의 친형에게 붙잡혔던 세드린은 로이의 도움으로 구출된 뒤 잠시 범죄 집단 메멘트 모리에 대한 이야기를 해주고 로이와 함께 형을 쫓아 날아간다. 수많은 구름 사이로 날아가다 보면 중간 보스가 나온다. 이 녀석은 주인공의 주위를 빙빙 돌며 집중력을 떨어뜨린 후 공격을 한다.

중간 보스를 물리치고 나면 로이는 다시 어느 절벽으로 떨어지는데 사람을 무척 혼란스럽게 만드는 게다리 모양의 로보트가 집단으로 출몰한다. 게다리 캐릭터의 주요 공격 패턴은 고공 점프 공격이다. 거리를 잘 유지하면서 공격하자. 하나씩 없애고나서 폭포를 지나칠 즈음 갑자기 폭포에서 적 캐릭터들 출현! 순간적인 공격인 만큼 위험하므로 조심하자. 보스는 상당히 거대하다. 갑자기 땅속에서 솟아나오는데 거대한 집게팔을 무기로 사용한다.

스테이지4

스테이지3에서 보스가 나타난 곳을 알고 있다면 그 안으로 들어가자. 그럼 색다른 종스크롤로 아래로 떨어진다. 물론 내려갈 때는 부스터를 장착해야 한다. 그 안은 단순한 땅 속이 아니라 바로 메멘트 모리의 비밀 기지이다. 떨어지는 동안 양쪽에서 나오는 레이저를 조심하자. 밑에는 사람들이 걸어다닌다. 조금 귀찮긴 하지만 쫓아오지는 않으므로 그냥 넘어가자. 동굴을 지나면 넓직한 장소가 나오는데 거대한 포대와 강아지같은 적 캐릭터가 나타난다. 이 포대를 남김없이 부수고 무기의 파워를 올려야 한다. 포대를 지나면 또 다시 밑으로 떨어지는데 오른쪽으로 메멘트 모리의 기지가 보인다. 기지 안에서 보스를 만날 수 있는데 공사장에서나 볼 법한 로보트 같지만 절대 약한 적이 아니다.

스테이지5

범죄 집단의 본거지를 찾아 달로 향하는 로이는 도중에 NAF 경찰군과 메멘트 모리의 전투에 휘말려든다. 메멘트 모리의 우주 기지를 벗어나면 곧바로 보스와의 전투로 이어지는데 펩시 콜라 캔같이 생긴 녀석이 계속적으로 공격을 해온다. 몸체가 분리 되지만 끈질긴 생명력으로 계속적인 공격을 감행할 것이다.

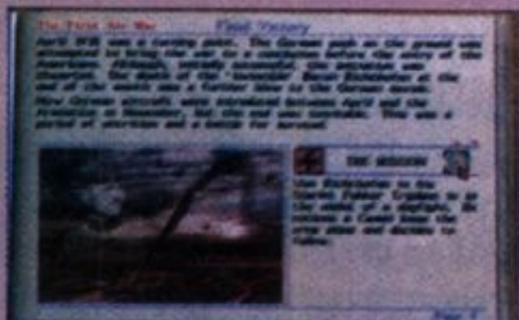
스테이지6

스테이지5에서 보스를 물리친 후 달에 착륙한 로이는 월면 도시 아르테미스 내부에 있는 메멘트 모리의 기지로 잠입한다. 기지의 처음 부분은 그다지 어렵지 않다. 기지 맨 안쪽에 가면 형이 있다. 형을 물리치면 형이 잃어버린 기억을 되찾고 로이에게 아버지에게 일어났던 숨겨진 사실들을 이야기해주다가 어디선가 날아온 레이저에 의해 목숨을 잃고 만다.

그리고 마지막 보스, 바로 메멘트 모리의 실력자 가네에샤와 결전을 치루게 된다.

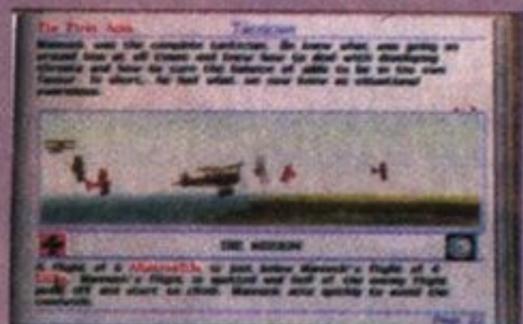
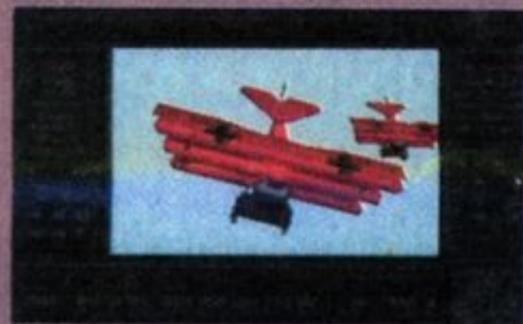
초계비행

Dawn Patrol

■ **제작사** : 엠파이어 S/W
■ **장 르** : 비행 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상(20MB 이상의 하드디스크 여유 공간 필요)
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드
입력 도구: 키보드, 조이스틱, 마우스 지원
■ **발매일** : 95년 1월초 발매
■ **가 격** : 35,000원
■ **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

초계 비행은 최초로 공중전이 벌어진 제 1차 세계 대전 당시의 공중전에 관한 인터렉티브(Interactive) 책으로 만들어진 게임이다. 따라서 게임의 진행 방식이 다른 비행 시뮬레이션 게임과는 조금 다르게 진행된다.

각 페이지마다 공중전의 역사와 임무가 주어져 있기 때문에 처음부터 차근차근 진행해도 되고 자신이 읽고 싶은 부분을 찾아서 읽을 수도 있다.

100 페이지에 달하는 많은 비행전에 관한 역사와 임무는 서로 다른 공중전의 임무를 담고 있으며 게임을 하는 사람의 마음대로 임의로 임무에 참가하는 비행기의 수를 조정할 수도 있고 어느 편이든지 선택하여 전투에 참가할 수도 있다. 게다가 자신의 비행 기록을 녹화할 수 있어서 전투가 끝난

후 기록된 필름을 볼 수도 있으며 편집까지 가능하다.

책의 목차

인터렉티브 책 1페이지에는 이 책의 목차가 있다. 책은 모두 6장으로 구성되어 있으며 어느 것이든지 바로 펼쳐볼 수 있다.

첫 공중전(The First Air War), 첫 에이스(The First Aces), 그 시대의 비행기(Aircraft of The Era)로 이름 붙여진 첫 3장에서는 1015년에서 1918년에 이르는 공중전을 다양한 각도에서 조명한 해설과 그에 적절한 임무 비행이 담겨져 있다. 각각의 페이지에는 적절히 구성된 임무와 애니매이션들이 포함되어 있다. 4장은 조종사의 전기(Pilot Biographies)로 플레이어가 직접 가상적인 조종사들의 역할을 하며 기록을 만들어 나갈수 있다. 5장에서는 비행 중 저장한 필름을 보거나 편집을 할 수 있다. 마지막 6장은 게임과 조종에 관련된 다양한 옵션 선택 화면이다.

첫 공중전 (The First Air War)

1915년 겨울에서 1918년 4월까지 전 유럽에 걸쳐서 발생한 가장 중요한 공중전에 대해서 다루고 있다. 목차에 표시된 페이지를 선택하면 플레이어는 1차 세계 대전 당시 인터렉티브 역사의 중심에 선다. 이 페이지의 구성은 2부분으로 나뉘어 있는데 상단은 해당 주제에 관한 정보가 기록되어 있다. 이 정보는 한 페이지에 모두 표시되지 않기 때문에 오른쪽 중앙에 표시된 작은 삼각 표시를 이용하여 문서를 위아래로 스크롤 할 수 있다. 화살표를 클릭할 때마다 가리워진 한문단씩 스크롤되어 표시된다. 하단에는 그 주제에 해당하는 임무와 임무에 관한 내용이 표시된다. 임무에 표시되어 있는 그림은 때에 따라서 움직이는 애니매이션이 있는 경우도 있다. 이 애니매이션에는 해당 임무에서 중요한 전술이나 비행 방법 같은 것을 표시하는 경우가 있기 때문에 임무를 시작하기 전에 한번 봐두는 것도 유용하다.

주어진 임무에는 선택할 수 있는 나라가 표시되는데 해당 임무에 영국 공군의 원형 표시가 지정되어 있으면 연합군의 비행기를, 철십자가 표시가 지정되어 있으면 동맹군의 비행기를 조종하게 된다. 때때로 임무에 두 표시가 모두 되어 있는데 이때는 어떤 나라나 선택하여 비행할 수 있다는 것을 의미한다. 먼저 원하는 나라의 마크를 선택한다. 지정된 마크의 주위에는 분홍색 표시가 된다. 만일 처음 지정된 편과 다른 편을 선택한다면 그들의 임무는 상대방의 목표를 달성하지 못하도록 하는 것이다.

게임을 진행하는 플레이어는 어느 나라를 선택해서든지 게임을 진행할 수 있기 때문에 재미를 느낄 수 있다.

첫 에이스(The First Aces)

책의 두번째 장으로 15명의 가장 유명한 전투기 조종사들에 대해 다루고 있다. 이들의 이야기는 몹시 놀랍고 어떤 이야기들은 믿지 못할 정도의 것도 있다. 이들 중에는 뛰어난 영국 조종사였던 알버트 볼에서 플레이 치킨이라는 전술로 적기와 마주했던 오스왈드 베레크, 전직 인디아나 폴리스의 운전사였던 에드워드 리켄벡커(Edward Rickenbacker) 등이 초보자들의 비행을 도와준다. 만일 초보 비행에서 만족하지 못했다면 좀 더 활동적인 임무를 맡을 수 있다.

많은 임무들이 플레이어의 선택에 따라서 수정된다. 얼마되지 않는 옵션이지만 선택하기에 따라 6대의 비행기들이 전투를 벌이는 하늘을 날 수도 있으며 4대의 포커기가 호위하는 4대의 알바트로스와 전투를 치룰 수도 있다. 불가능이라 여겨질만한 고난이도의 레벨에서의 승리란 느껴 본 사람만이 알 수 있을 것이다.

그 시대의 비행기 (Aircraft of The Era)

3번째 장으로 전쟁 중에 사용했던 비행기에 중심을 두고 있다. 이 시기는 단지 라이트 형제에 의해서 비행기가 만들어진 지 고작 10년 후이지만 전쟁 동안 대단히 많은 종류의 비행기들이 사용되었다.

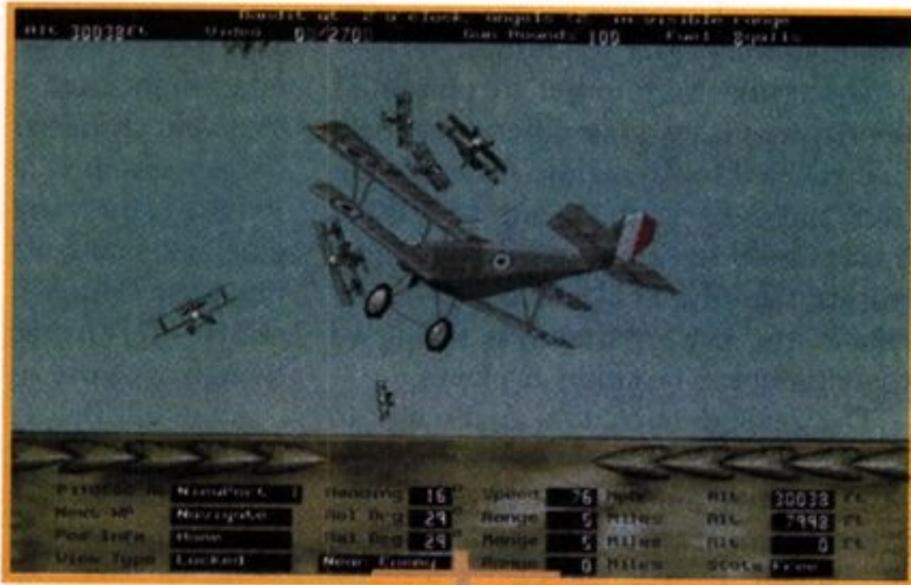
많은 독창적인 아이디어와 무기를 장비하고 있는 비행기 중에서 14가지의 비행기를 선택하여 이들을 새로이 조명했다. 이 게임에서는 각 비행기에 따른 정확한 비행 역학 모델을 새로 만들었다. 이는 이 비행기들의 장점과 단점이 어떻게 상호 작용하는지를 중심으로 만들어졌다. 또한 이 장에서는 앞의 장에서 소개되지 않은 비교적 덜 알려진 조종사들을 임무를 통해서 만날 수 있다.

조종사의 전기 (Pilot Biographies)

5번째 장인 조종사의 전기는 게임을 하는 플레이어만의 기록을 새로이 만들기 위해서 사용되는 부분으로 플레이어의 역할을 대신하게 되는 8명의 가상 조종사들이 있다. 각 조종사들은 서로 다른 개성과 능력을 갖고 있다. 예를 들어 누구는 소모적인 전술가이며 다른 누구는 저돌적인 기사 스타일이다. 화면 위의 포인터를 움직여 각각의 조종사들에게 표시된 페이지 번호를 선택한다. 플레이어의 궁극적인 목표는 이 조종사들로 하여금 비어있는 8페이지의 공간을 임무 수행 결과로 메꾸는 것이다.

조종사를 처음 선택하면 작은 텍스트 윈도우가 나타나 조종사의 경력을 시작할 것인가 물어온다. 조종사를 선택하면 선택할 수 있는 임무를 화면 상단에서 볼 수 있다. 이 임무 선택에서 Trial Flight를 선택하면 플레이어는 프레디 오크햄과 같은 조종사들을 윙맨으로 함께 비행할 수 있다. 화면 하단에는 지정한 임무의 간략한 설명을 볼 수 있다.

비행의 결과가 어떻게 나오든간에 F10키나 Alt-X키를 누르면 임무 결과를 볼 수 있다. 이 임무 브리핑은 플레이어의 비행 결과를 대략적으로 보여준다. 그리고 이 임무 기록을 책에 기록할 것인지 결정해야 한다.

기록할 것이라고 결정하면 비어있는 페이지에 비행 결과가 기록된다. 이후에 같은 조종사를 지정하여 게임을 시작하면 다시 시작하기, 기록 보기, 계속 하기와 같은 옵션이 표시된다. 다시 시작하면 기록은 모두 지워지고 새로 임무를 수행해야 한다. 계속 하기를 선택하면 새로운 임무를 부여받고 비행을 계속한다. 그러나 언제든지 새로이 경력을 다시 쌓을 수 있다.

비행과 사격

기본 비행 기술 (Basic Flying Skills)

비행에 관한 원리와 에이스가 되기 위해서는 게임에 포함된 모든 종류의 비행기들의 비행 특성을 알아야 한다. 어떤 비행기들은 다른 비행기보다 더욱 빠른 속도로 상승하며 어떤 비행기들은 다른 것들보다 더 쉽게 비행할 수 있다.

상승(Climbing)

비행기는 기체의 무게보다 날개에 더 큰 부력이 작용하면 상승한다. 부력은 비행기가 공기의 흐름 속을 이동하면서 받게 되는 압력으로 인해 생긴다. 급상승하려면 조종간을 앞으로 당기고 추진력을 높여 비행 속도를 빨리 해야 한다. 계속해서 고도를 높이고자 할 때는 상승각을 10~15도 이상으로 두지 않는다. 급상승은 속도의 감속을 낳고 부력을 떨어뜨린다. 속도가 낮아진 비행기는 스톨의 위험이 있다.

하강(Reducing Altitude)

고도를 낮추기 위해서는 조종간을 앞으로 미는 방법 이외에도 2가지의 또 다른 방법이 있다. 만일 엔진의 출력을 낮춘다면 속도가 줄어 날개에 미치는 부력이 떨어진다. 또 하나 놀라운 것은 비행기가 선회할 때 고도가 낮아진다는 점이다. 부력은 기체의 날개 윗쪽으로 작용하는데 이와 반대로 중력은 비행기의 자세와는 상관없이 지상으로 작용한다. 따라서 수평 비행 때 충분히 얻었던 부력이 선회를 위해 자세를 기울이면 중력과 반대 방향이 아닌 기체의 기울기만큼 기울어진 곳으로 작용하기 때문에 중력을 이기지 못해 기체의 고도가 떨어진다.

선회(Turning Aircarft)

비행기를 선회하려면 조종간을 왼쪽이나 오른쪽으로 튼다. 그러나 선회하면 고도가 떨어지는 것을 명심해야 한다. 이를 방지하기 위해서는 선회할 때 조종간을 약간 앞으로 당겨 기수를 든다.

스톨(Stalling)

비행기가 날개에 받는 모든 부력을 잃을 경우에는 스톨이 걸린다. 이는 급상승을 하거나 비행 속도가 약 50마일 이하로 떨어질 경우에 발생하는데 이때 기수를 아래로 향하고 충분한 속도를 얻을 때까지 기다린다. 또한 엔진의 출력을 높여서 속도가 나도록 한다.

임멜만 회전 (Immelmann Turn)

임멜만 회전은 처음 독일의 에이스였던 막스 임멜만에 의해서 소개된 회전 방법으로 고도를 올리고 방향을 전환할 수 있는 비행 방법이다. 경험자들은 최소의 시간과 공간에서 방

뷰포인트 화면(ViewPoints)

키	기능
ESC	일반 조종 화면으로 복귀
Shift + ESC	플레이어 비행기의 모습
F1	확대
Alt + F1	축소
Ctrl + F1	원래 비율로 복귀
F2	목표 주위의 바라보는 방향으로 수직 전환
Alt + F2	목표물의 수직선을 중심으로 방향 전환
Ctrl + F2	초기 수직각으로 리셋
F3	목표 주위의 바라보는 방향으로 수평 전환
Alt + F3	목표물의 수평선을 중심으로 방향 전환
Ctrl + F3	초기 수평각으로 복귀
Shift + F2	발사된 탄환의 모습
Shift + F3	근접한 아군기의 모습
Shift + F4	근접한 적기의 모습
Shift + F5	공격 목표로 지정된 물체의 모습
Shift + F7	메시지가 출력된 해당 물체의 모습
Shift + F8	현재 지정된 지상 목표의 모습
Shift + F9	가장 가까운 지상 목표의 모습
Shift + 9	윙맨의 모습
F4	외부 체이스 모습
F5	외부 화면: 카메라의 방향과 피치가 고정된 화면
Alt + F5	외부 화면: 목표에서 바라보기
F6	트랙 화면: 카메라 방향과 피치가 고정되지 않은 화면
Alt + F6	트랙 화면: 목표에서 바라보기
F7	외부 위성 화면
Alt + F7	목표 아래에서 바라보기
F8	플레이어의 비행기를 건너 목표를 본다
Alt + F8	비행기 정면에서 목표를 바라보기
Ctrl + F8	목표물 뒤로 플레이어의 비행기를 본다
F9	조종석에 목표를 본다
Alt + F9	목표물의 정면에서 비행기를 본다
5	조종석에서 비행기 후방을 본다
6	조종석에서 비행기 왼쪽을 본다
7	조종석에서 비행기 전방을 본다
8	조종석에서 비행기 오른쪽을 본다
9	조종석에서 비행기 후방을 본다
0	외부 화면에서 조종석 화면으로 돌아온다
BackSpace	내부 전투 고정 화면을 보여준다
Q	목표물의 뷰포인트를 고정하거나 자유롭게 한다
R	F2와 F3키를 사용하여 전환 속도를 감소시킨다
Alt + R	F2와 F3키를 사용하여 전환 속도를 증가시킨다
Ctrl + R	F2와 F3키를 사용하여 전환 속도를 복귀시킨다
[	조종석의 상단을 본다
]	조종석의 하단을 본다
Enter	외부 전투 고정 화면을 보여준다
Alt + F	가까이 있는 다음 목표를 선택한다
Ctrl + F	현재 지정된 고정 뷰포인트를 리셋한다
Shift + F	뷰포인트의 물체를 고정하거나 해제한다
Z	목표물이 추락할 때 추락 장면을 보여준다
X	총을 사용할 때 총이 날으는 화면을 보여준다
Tab	시간을 가속한다
Shift + Tab	시간 가속에 변화를 주지 않는다
Alt + F10	시간 가속을 줄인다
Ctrl + F10	시간 가속을 증가한다
W	바퀴 브레이크
A	자동 비행
,	엔진 파워를 최저로 셋팅
.	엔진 파워를 최고로 셋팅
-	RPM을 한단계 감소
+	RPM을 한단계 증가
P	일시 정지
S	사운드 토글
V	비디오를 켜거나 끈다
Ctrl + V	비디오를 리셋하고 새로 녹화를 시작한다
Alt + D	자동으로 섬세함 정도를 지정한다
Ctrl + D	3차원 섬세함 정도를 토글한다
Space	기관총 발사
T	자동 발사 기능(자동 비행 상태에서만 작동한다)
U	기관총의 잼을 푼다
J	기관총의 발사 속도를 증가시킨다
K	기관총의 발사속도를 감소

지도화면 (Map)

M	지도 화면
;	웨이 포인트를 한단계 뒤로 바꾼다
,	웨이 포인트를 한단계 앞으로 바꾼다
Shift + ;	위치 정보를 전환한다

향을 전환하기 위해 이 회전을 사용한다. 적이 후방에 있다면 이를 사용하지 않도록 한다. 임멜만 회전 초기의 상승하는 동안에는 속도가 느려지기 때문에 공격에 취약해지기 마련이다. 이 임멜만은 적기와 서로 마주하고 있을 때 사용하는 것이 좋다. 이 회전이 끝난 후에 다음 패스 동안에는 플레이어가 고도의 잇점을 가질 수 있기 때문이다. 그러나 초보 비행사들이 후방에서 추격을 한다면 선회를 시작하는 동안 앞질러 지나가기 때문에 적의 후방으로 간단히 이동할 수 있는 방법이기도 하다. 임멜만 회전을 위해서는 충분한 비행 속도를 갖고 있어야 한다. 속도가 1200MPH가 안된다면 좀 더 속도를 내자. 외부 화면을 사용하면 보다 쉽게 회전할 수 있다. 임멜만은 루프 오버와 비슷하다. 시작하려면 조종간을 당겨 루프를 시작한다. 거의 수직으로 서면 회전을 마칠 순간을 결정해야 한다. 수직으로 서 있는 동안 플레이어는 러더를 사용하여 롤을 할 수 있으며 롤에 의해서 새로운 방향으로 전환할 수 있다. 비행이 끝나는 방향은 루프를 마치는 순간에 롤에 의해서 조종사의 머리가 향하는 방향이다. 회전을 끝내려면 다시 조종간을 당긴다. 회전을 마치면 롤을 하여 정상적인 상태로 돌아온다. 비행 방향은 루프를 결정하는 순간에 결정된 방향으로 이 비행으로 고도가 좁아지며 방향을 바꿀 수 있다. 물론 속도는 눈에 띄게 느려진다. 만일 적이 원래 고도를 그대로 유지하고 있다면 플레이어는 고도의 잇점으로 적을 공격할 수 있으며 플레이어가 어디를 향하고 있는지 쉽게 파악하지 못할 것이다. 얼마간의 연습을 한다면 적보다 유리한 위치에서 공중전을 치를 수 있는 중요한 잇점을 갖게 될 것이다. 인터렉티브 책 62페이지에서 임멜만 회전을 담은 애니메이션을 볼 수 있다. 오늘날 임멜만 회전은 해머헤드 회전으로 알려져 있다. 그렇지만 이 회전 방법은 현대의 임멜만 회전과 혼동을 주지 않을 것이다.

사격기술 향상 시키기 (Improving Shooting)

이 게임에 포함된 모든 비행기에는 하나 또는 두개의 기관총이 달려 있다. 스페이스 바를 눌러서 기관총을 발사하는데 기관총을 사용하기 위해 반드시 조종 화면으로 와야 하는 것은 아니다. 기관총을 쏘면 트레이서에 의해 탄환이 날아가는 위치를 확인할 수 있다. 기관총의 사정 거리는 200야드로 이 범위 안의 적에게 피해를 입힐 수 있다. 명중율은 타겟(Targets) 옵션을 어떻게 설정했는가에 따라 다르다. 만일 적기에 탄환이 명중하면 탄환이 튀는 소리와 적기에서 나는 검은 연기를 볼 수 있다.

지상의 목표물 (Ground Tagets)

지상 목표물에는 건물, 활주로, 트럭, 방공 기구를 포함하고 있다. F6과 Shift + F9키, Alt + F키를 사용하면 주위에 있는 모든 지상 목표물을 볼 수 있다. 인터렉티브 책 74페이지의 지상 공격 설명 부분의 임무를 실행하면 적탱크와 15가지 지상 목표물을 공격할 수 있는 연습을 할 수 있다.

트럭 수송단을 공격하려면 지상에 기관포를 일렬로 발사하는 스트레이핑을 사용하는 것이 가장 좋다. 이를 위해서는 수송단이 진행하는 방향과 비행기가 비행하는 방향을 일직선으로 정열한 후에 속도를 약간 줄이고 기수를 숙여 기관포를 발사한 후에 상승하는 방법을 사용한다. 단, 적이 멀리 있을 때 공격하지 말자. 기관총은 연속 발사하면 잼이 되어 사용할 수 없기 때문이다.

대공포(Flak)

지상 목표물 주위에는 대부분 대공포가 배치되어 있다. 대공포는 매우 위험한 무기로 가급적이면 대규모 방공 포대가 있는 지역은 피한다.

대공포대에서 발사하는 대공포에도 트레이서가 포함되어 있다. 화력이 강한 대공포대는 상당히 높은 고도에서도 위험하다. 연합군의 대공포는 하얀색으로, 동맹군의 대공포는 검정색으로 표시된다. 대공포 발사 지역 안에 들어갔다면 가능한 빠른 속도로 그 지역을 빠져나오는 것이 최선의 방법이다. 회전을 하거나 상승하는 행위는 격추되기 십상이다.

비행기(Aircraft)

이 게임에 등장하는 모든 비행기에는 장단점이 있다.

예를 들어 갓차 폭격기는 후방 공격에 대해 강한 방어력을 갖고 있다. 하지만 하부 공격에 대해서는 무력하다.

비디오 편집(Video Editing)

비디오 편집 화면은 159페이지를 펼치면 된다. 비디오 편집 화면으로 오기 위해서는 목차에서 펼치거나 임무후 브리핑 화면에서 올 수 있다. 어떤 경우라도 편집할 비디오 필름이 있을 경우에 편집할 수 있다.

비행중 V키를 눌러 사용하며 촬영할 수 있는 비디오의 길이는 남은 EMS 메모리의 크기에 달려 있다. 촬영한 비디오는 디스크에 저장되며 저장된 비디오는 언제든지 원할 때마다 편집할 수 있다. 실제 편집실에서 여러 필름이나 비디오를 합치고 자르는 것과는 달리 이 화면에서는 원하지 않는 장면의 카메라 각도를 변경하거나 위치를 움직이는 등의 화면의 변경, 시점의 변경을 비행 때와 마찬가지로 사용할 수 있다. 또한 이 화면에서는 마우스나 키보드를 사용하여 보다 자유롭게 편집을 진행할 수 있다.

시스템쇼크

SYSTEM SHOCK

■ **제작사** : 오리진
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스 지원
■ **발매일** : 95/1월 중순 발매
■ **가 격** : 33,000원
■ **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

전세계에서 최고의 기술을 가졌다고 정평이 나있는 오리진사에서 사이버 펑크적인 분위기와 둠 스타일의 재미를 동시에 지닌 새로운 형태의 게임을 내놓았다. 이름하여 시스템 쇼크라고 불리우는 이 게임은 독특한 구성과 박진감 넘치는 음악이 돋보인다.

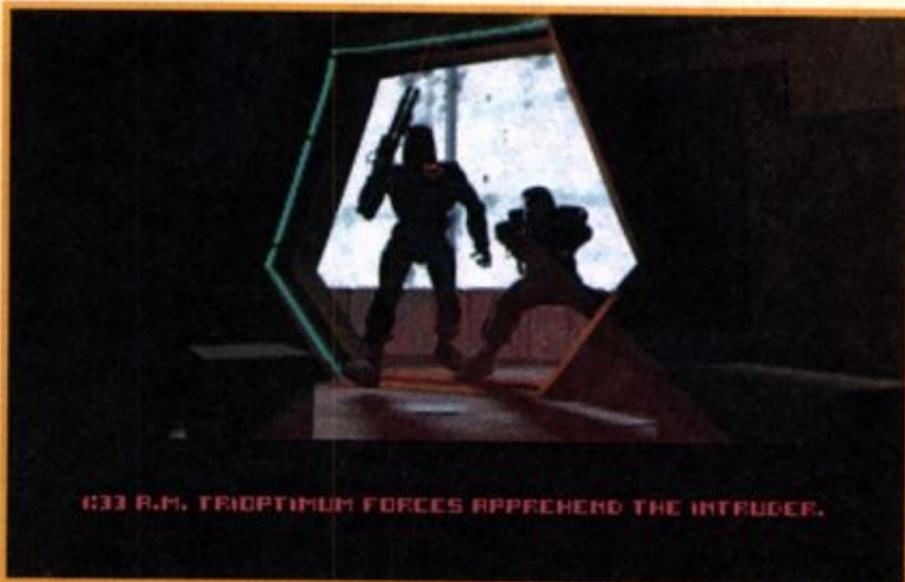
게임의 배경은 2071년으로 고도의 과학문명을 자랑하는 미래의 지구는 우주 공간에 거대한 성채(CITADEL)를 건설하고 이 성채에 쇼단(SHODAN-the Sentinent Hyper Optimized Data Access Network)이라고 불리우는 인공지능방어 시스템을 설치한다. 그러나 쇼단의 작동이 시작되자 불길한 일들이 벌어지기 시작했다. 네트웍상의 이상 동작과 함께 2072년 9월에 성채 안에 있는 바이러스 연구소의 제어 시스템에 이상이 생겨서 몇명의 과학자들이 연구 중이던 바이러스에 오염되는 사태가 발생한다. 이들을 치료하려는 노력은 허사로 돌아가고 흉칙한 괴물로 변해버리고 말았다. 성채를 건설한 트리옵티멈사측은 성채 안에 있는 과학자들을 구출하기 위해 특수부대원들을 파견하지만 쇼단에 의해 성채에 접근조차 하지 못한 채 전멸하였다.

쇼단은 성채 전부가 자신의 통제하에 있음과 성채 내의 생존자들은 모두 자신이 조종하는 로보트들에 의해 전멸당했음을 알리고 지구로의 공격을 선포한다.

주인공은 원래 직업이 해커로서 성채를 건설한 회사인 트리옵티멈사의 네트웍에 무단 접속했다가 경비병들에게 체포되고 트리옵티멈사측은 주인공의 두뇌에 쇼단이 있는 사이버스페이스에 접속할 수 있는 인터페이스를 이식하여 우주의 성채로 잠입시킨 후 쇼단을 파괴할 계획을 세우고 주인공을 수술한다. 주인공은 자신의 자유와 인류의 평화를 위해 비밀리에 성채로 이송된다.

게임 전에 알아둘 점

게임을 시작하면 전투 레벨과 임무 레벨 그리고 퍼즐과 사이버 스페이스 레벨을 0부터 3까지 설정할 수 있다. 0이 가장 쉬운 레벨로써 전투 레벨이 0이면 적들이 전혀 공격을 해오지 않으며 임무 레벨이 0이면 이벤트를 해결할 필요가 없으므로 쉽게 게임을 진행할 수 있다. 퍼즐 레벨이 0이면 게임 진행 중에 나오는 각종 퍼즐들이 이미 풀려진 상태로 게임을 진행한다.

사이버 스페이스의 레벨이 0이면 사이버 스페이스 내에서의 활동이 자유롭게 된다. 이 사이버 쇼크에서는 각 레벨에 따라 얻지 못하는 아이템들이 있다. 예를 들면 임무 레벨 0으로 게임을 진행하면 미디어 판독기(Multi Media Data Reader)를 얻을 수 없고 당연히 액세스 카드(Access card)와 개인일지도 얻지 못한다. 또

트리옵티멈사 경비병들의 습격

엘리베이터 발견

한 시스템 쇼크는 레벨을 0으로 진행해도 워낙 방대한 맵 덕분에 게임을 클리어한다는 것이 쉽지 않다.

시작하기

게임 화면에 들어가면 화면에 가득찬 아이콘 때문에 혼란스러울 것이다.

플레이어가 바라보는 화면은 주인공의 두뇌에 이식된 신경인터페이스(Neural Interface) 화면으로 게임을 진행하는 주화면이다. 이 인터페이스 화면에는 여러가지 정보를 표시해주는 판넬들과 게임을 진행하면서 얻는 각종 하드웨어들의 아이콘이 표시되는 사이드 아이콘이 있다.

전망 화면(View Screen)은 플레이어가 보는 시점의 화면으로 왼쪽 사이드 아이콘 중에서 위에서 두번째 아이콘인 전체 화면 스위치(Full Screen Switch)를 이용하여 보다 넓은 화면으로 게임을 진행할 수 있다. 전망 화면 밑에 나타나는 메시지 화면은 인벤토리 판넬(Inventory Panel) 화면으로 화면 맨 밑에 있는 4개의 인벤토리 판넬 버튼으로 각 페이지로 이동한다.이 4개의 인벤토리는 메인(Main), 하드웨어(Hardware), 제너럴(General), 소프트웨어(Software)로 메인 판넬은 무기, 폭탄, 패치, 아이템 등이 표시되고 하드웨어 판넬은 게임 도중 얻는 유니트 목록이 표시된다. 제너럴 판넬은 다른 잡동사니들의 목록이 나타난다.

소프트웨어 판넬은 사이버스페이스상에서 공격 또는 방어용 등으로 사용되는 프로그램들이 나열되는데 이러한 소프트웨어들은 성채 안 곳곳에 있는 사이버 스페이스에 잠입하여 얻을 수 있다.

화면보기

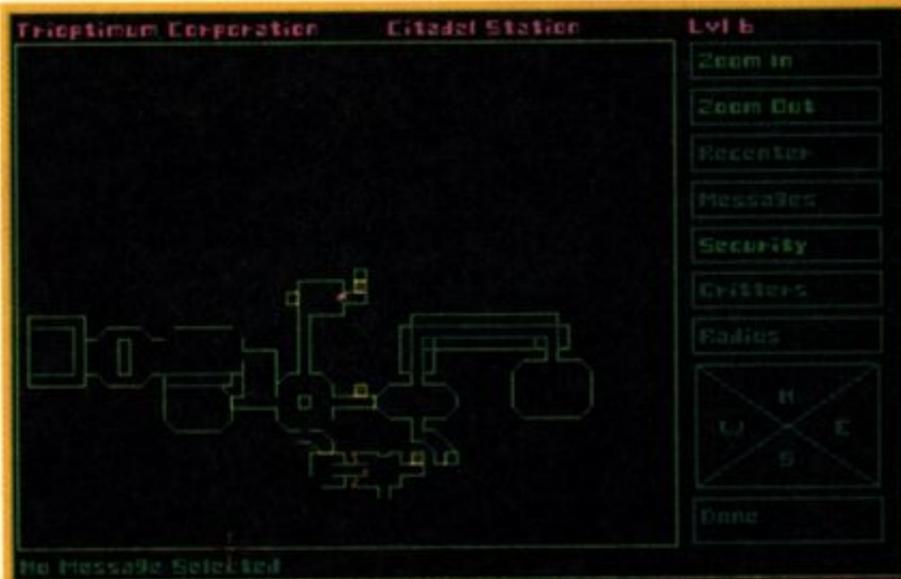
화면 밑 왼쪽과 오른쪽의 작은 화면은 다기능 디스플레이(MFDS-Multi Functional Displays) 화면으로 데이터의 수신과 게임 진행 도중 얻는 여러가지 인벤토리상의 물건에 대한 데이터를 표시한다.

MFDs 화면 옆에는 작은 MFD 버튼이 5개 있다. 각 버튼은 위에서부터 무기(Weapons), 아이템(Itam), 자동 지도(Auto map), 목표물(Target), 데이터(Data) 버튼이고 무기 MFD는 선택된 무기의 탄창을 재장전하거나 빔 무기의 빔 강도를 조절할 때 사용하는 화면이고 아이템은 아이템 자체에 대한 정보의 표시와 액세스 카드의 사용 구역 등의 정보를 디스플레이한다.

자동 지도 MFD는 이 게임에서 없어서는 안될 귀중한 장치로 3가지 기능을 가지고 있는데 우선 플레이어가 진행하는 지역의 전도를 MFDs 화면으로 보여주는 기능과 플레이어가 지나간 모든 통로를 기록하는 기능과 가장 중요한 기능으로 숨겨진 쇼단의 감시 카메라를 탐지하는 기능을 가지고 있다. 이 자동 지도가 없다면 플레이어는 미로같은 성채 속에서 길을 잃고 말 것이다.

목표물 MFD는 타켓이 되는 적들이나 하드웨어 일체에 관한 데이터를 출력한다. 데이터 MFD는 플레이어가 얻는 모든 중요 정보를 보여주는 기능을 가지고 있다. 사이드 아이콘들은 전망 화면 양옆에 배열되어 있는데 모두 10개의 아이콘들이 준비되어 있다.

이 중에서는 게임을 시작하면서 기본적으로 얻는 것들과 플레이어가 찾아내야 하는 것들로 나뉘어져 있다.

화면 좌측부터 아래로 바이오 스캔(Bioscan),전망 조종

전체 맵이다

숨겨진 엘리베이터

(View Control), 다중전망 유니트(Sens around), 전등(Lantern), 보호막(Shield), 적외선 투시유니트(Infrared), 지도 생성 유니트(Nav Unit), 데이터 판독기(Multi media data reader), 터보 추진기(Booster), 점프 젯(Jump jet) 아이콘이 배열되어 있다.

바이오 스캔 아이콘은 플레이어가 사용한 패치의 효과를 표시하며 전망 조종 아이콘은 일명 전체 화면 스위치로 넓은 화면을 통해 게임을 진행하게 해주며 다중 전망 유니트는 인벤토리 판넬에 뒤쪽 전망 화면을 360도로 투사해 준다.

전등은 어두운 곳에서 불을 밝히는 기능을 가지고 있고 보호막은 에너지 빔과 적의 공격으로부터 충격을 흡수한다.

적외선 투시 유니트는 사물을 보기 힘든 지역에서 빛 증폭 센서를 통해 볼 수 있게 하는 기능을 가지고 있다.

바라보기

지도 생성 유니트는 전자 나침반의 구실을 한다. 데이터 판독기는 게임도중 얻는 일지(LOG)와 데이터(DATA)들을 해독하는 기능과 사이버 스페이스로 부터 전해지는 전자 우편(E-MAIL)을 수신하는 기능이 있다.

터보 추진기는 순간적으로 앞으로 빠르게 진행하는 기능이 있으므로 먼 거리를 건너뛸 때 유용하게 쓰인다. 점프 젯은 추진기와 달리 위로 높이 점프하게 해주는 기능이 있다.

신경 인터페이스 화면에서 화면 맨 위에 우측에 있는 2개의 그래프는 +표시가 있는 것이 플레이어의 체력을 나타내는 그래프이고 S라고 표시되어 있는 그래프는 에너지 그래프로 체력의 경우는 패치 등으로 회복할 수 있으며 에너지는 에너

지 스테이션이나 전지로 충전할 수 있다.

중간에 있는 자세 조종 판넬과 전망 조종 판넬은 자세 조종 판넬의 경우 기대거나 구부리거나 엎드릴 수 있다. 이는 마우스의 왼쪽 버튼을 판넬에 대고 직접 조종하거나 키보드의 T(기대어 서기), G(구부리기), B(엎드리기) 키로 조종할 수 있다.

기대는 자세는 적의 공격으로부터 어느 정도 보호하기 위해 쓰이며 구부리는 자세와 엎드리는 자세는 협소한 지형을 지나갈 때 쓰이는 자세이다.

전망 조종 판넬은 자세 조종과 마찬가지로 마우스의 왼쪽 버튼을 판넬에 대고 조종하거나 키보드의 R(올려다 보기), V(내려다 보기), F(정면 보기)로 조종할 수 있다.

주의해야 할 것은 직접 부수는 파괴 행위는 플레이어의 시점에서 일직선상에 위치해야만 파괴할 수 있다는 것이다. 예를 들면 위에 있는 카메라를 부수기 위해서는 올려다 보아야만 파괴할 수 있다는 것이다.

화면 위쪽 맨 우측에 있는 바이오 모니터(Bio-monitor)는 5가지 라인이 있는데 엷은 붉은색 라인은 심장 박동율과 피로도를 나타내며 엷은 파란색 라인은 에너지의 사용을 나타내고 보라색 라인은 신경 세포의 반응 시간을 측정한다.

노란색 라인은 오염 물질에 노출되었음을 나타내며 짙은 파란색 라인은 방사능 노출을 표시한다. 이 게임의 조작 방법은 2가지가 있는데 마우스 하나만을 사용하는 방법과 마우스와 키보드를 동시에 사용하는 방법이다.

필자가 권하고 싶은 방법은 키보드로 상하좌우의 이동을 정하고 마우스로 아이템을 집거나 무기를 사용하는 방법이다. 마우스로 아이템을 가지는 방법은 아이템이 놓여있을 경우에는 마우스의 왼쪽 버튼으로 더블 클릭을 하여 집은 후에 다시 한번 왼쪽 버튼을 눌러주면 되고 상자 속에 있을 경우에는 상자를 마우스 왼쪽 버튼으로 더블 클릭해 주면 상자 속의 내용물이 표시되는데 이 상태에서 다시 앞에서와 같은 조작을 해주어야만 아이템을 소유할 수 있다.

적 로보트를 뒤에서 공격하자

방사능 지대에서 유니트 발견

무기의 사용

무기의 사용은 마우스의 우측 버튼으로 하고 무기의 선택과 패치의 사용, 수류탄 등을 사용할 때는 메인으로 들어가서 무기 선택의 경우에는 마우스로 해당 무기를 가리킨 후에 왼쪽 버튼을 눌러주면 되고 패치와 수류탄 등의 사용은 해당 아이템을 선택한 후에 왼쪽 버튼을 더블 클릭하면 패치는 사용 가능해지고 수류탄 등은 집은 형태가 되어 나타난다. 이때 던질 곳에 수류탄을 놓고 마우스 우측 버튼으로 던지면 된다.

Shift키와 키보드의 앞쪽 화살표를 동시에 눌러주면 달리는데 너무 오래 달리면 피로가 쌓이게 되므로 주의해야 한다.

피로도의 측정은 바이오 모니터의 붉은색 라인이 7 8개 정도의 피크가 나타나면 피로가 쌓인 것이므로 이동을 멈추거나 스테미너 증진용(Staminaup) 패치를 사용하여 회복시킬 수 있다.

점프를 하기 위해서는 스페이스 바를 사용하고 기어오르기 위해서는 S키와 스페이스바를 동시에 눌러주면 된다.

응급처치

여러가지 위급한 상태로부터 몸을 회복시켜주는 패치는 필수품으로써 상자나 돌연변이가 되어버린 인간들을 쓰러뜨린 후에 조사해보면 얻을 수 있다.

모두 8개의 패치가 있으며 각각의 효과는 다음과 같다.

스태미너 증진용 패치
무리한 활동으로 인한 육체적인 피로를 회복하는데 쓰인다.

메디 패치(Medi patch)
염증을 막는 치료용 패치로써 효과는 떨어진 체력을 어느 정도 회복시켜 준다. 사실상 가장 많이 쓰이는 패치이다.

리플렉스(Reflex)
신경 근육의 반응 속도를 높여서 달리는 속도를 증가시킨다.

디톡스(Detox)
독소를 제거하며 다른 패치로 인해 생길 수 있는 모든 부작용을 해독해 준다.

버서크(Berserk)
상체 근육을 발달시킴으로써 육박전에서 강한 공격력과 방어력을 지니도록 해준다.

시력(Sight)
빛에 대한 감각을 증가시킴으로써 어두운 곳에서 사물을 식별하기 쉽도록 해준다.

지니어스(Genius)
집중력을 향상시킴으로써 퍼즐 등을 쉽게 풀 수 있다.

패치의 사용 방법은 메인에서 패치를 더블 클릭하는 것과 MFD 버튼 중에 아이템을 선택하여 APPLY를 클릭하는 방법이 있다

무기의 종류

무기는 4가지 종류로 육박전 무기와 탄창을 쓰는 무기와 빔을 쏘는 무기 그리고 폭탄으로 나눌 수 있다. 탄창을 쓰는 총이나 빔 에너지를 사용하는 총들은 모두 무기 MFD 화면에서 장전하거나 발사되는 빔의 강도를 조절할 수 있다.

무기는 폭탄을 제외하고 육박전 무기와 탄창을 사용하는 무기 그리고 빔건을 포함하여 7개까지 지닐 수 있다.

무기를 버리는 방법은 사용하지 않는 무기에 마우스를 위치시킨 후에 마우스의 왼쪽 버튼과 우측 버튼을 동시에 누르면 무기를 집은 상태가 되는데 이때 마우스의 우측 버튼으로 버릴 수 있다.

버려진 무기는 플레이어의 앞쪽에 떨어진다. 무기의 리스트는 육박전용 무기가 파이프와 TS-04 레이저 라이버 등 2종류가 있으며 탄창을 사용하는 총은 다음과 같다.

ML 41 미니 피스톨	20발들이 표준탄과 테플론 코팅탄을 사용
SV 23 다트 피스톨	15발들이 바늘 팩과 트랜크 바늘 팩을 사용
매그넘 2100	12발들이 홀로우 타입의 탄과 헤비 슬러그탄을 사용
AM 27 플레체트	60발들이 호넷탄과 스플린터탄을 사용
RF 07 스콜피온	50발들이 슬러그탄과 100발들이 빅 클립을 사용
MARK 3 어설트 라이플	10발의 마그네슘탄과 8발의 관통용 탄환을 사용
DC 05 폭동 진압용건	20발들이 고무탄을 사용
MM 76 가속 레일건	두꺼운 장갑을 관통하는 12발의 레일 건 클립을 사용

레이저 빔을 쓰는 무기는 5종류로 SB 20 맥 펄스 소총과 스파크 빔 사이드암 그리고 DH 07스턴건, ER 90 블라스터와 빔 병기 중 가장 강력한 무기인 RW 45 이온 소총이 있다. 폭탄과 폭발물에는 7종류가 있으며 각각의 특징은 다음과 같다.

가스 폭탄(Gas grenade)
생물체에게만 피해를 주며 로보트들에게는 효과가 없다.

파편 폭탄(Fragmentation grenade) : 폭발과 동시에 파편이 튀는 폭탄으로 생물체에게 효과가 크다. EMP 폭탄은 에너지 파동을 일으켜서 전자 시스템과 로보트들의 작동을 중지시킨다.

충격 폭탄(Concussion bomb) : 폭발적인 충격파를 방사함으로써 모든 기계 장치들과 세포 조직을 파괴할 수 있다.

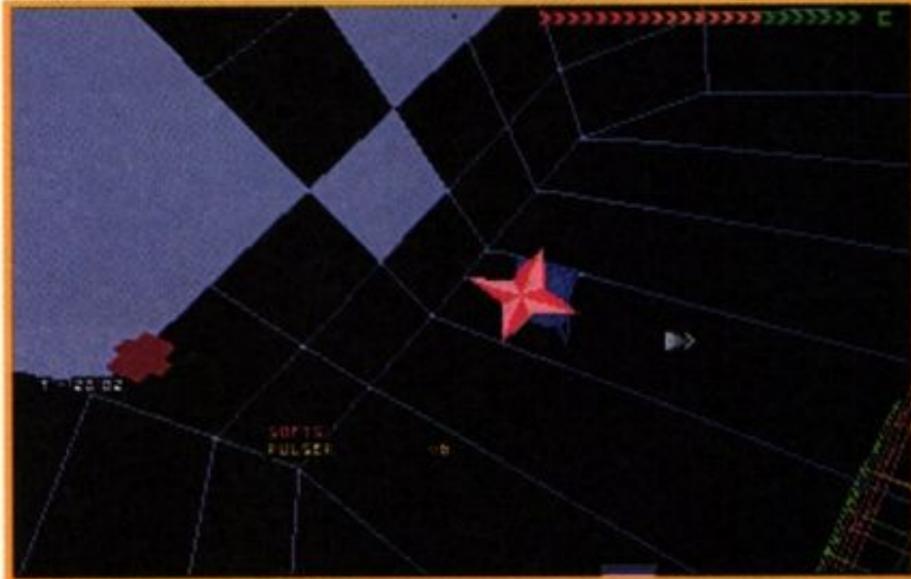
니트로팩(Nitropack)
폭발 타이밍을 조절할 수 있는 폭탄이다. 폭발 타이밍의 조절은 폭탄을 선택한 후에 아이템 MFD로 들어가서 마우스 왼쪽 버튼을 누른 후에 좌우로 정한다. 그 후에 폭탄을 버리고 피하면 된다.

어스 쉐이커(Earth shaker)
상당히 큰 폭발 반경을 가지고 있는 폭탄이다. 이 폭탄의 폭발 타이밍 역시 위와 같은 방법으로 조절할 수 있다.

지뢰(Land mime)
땅 위에 설치한 뒤에 적들이 건드리면 폭발하는 폭탄으로 공중을 날아다니는 적들에게는 통하지 않는다.

시스템 쇼크에는 실제적인 공간 외에 사이버 스페이스라는 가상 네트웍 공간이 존재하고 있다.

실제적 공간에서 플레이어가 다양한 무기와 방어 장치를 가지고 있는 것처럼 사이버 스페이스 공간에서도 소프트웨어라는 프로그램을 통해 공격과 방어를 할 수 있다.

새로운 무기 발견!

별모양의 무기 발사

컴퓨터 침투

사이버 스페이스로 들어가기 위해서는 성채 곳곳에 있는 터미널 앞에서 마우스의 왼쪽 버튼을 더블 클릭하면 된다.

사이버 스페이스 안에서는 각종 공격과 방어용 소프트웨어들과 유용한 데이터들을 얻을 수 있다. 플레이어가 사이버 스페이스로 들어가는 순간에 쇼단은 플레이어의 존재를 인식하고 플레이어를 추적한다. 쇼단에게 추적당하기까지의 시간은 타이머 형식으로 화면에 표시된다.

사이버 공간에서는 마우스로 이동해야 하며 공격용 소프트웨어가 있을 경우에는 마우스 우측 버튼으로 사이버 스페이스 내에 있는 적들을 공격할 수 있다. 일단 쇼단에 의해 잡혔을 경우에는 사이버 스페이스밖으로 튕겨져 나온다. 사이버 스페이스상에서의 소프트웨어를 얻거나 검색하는 행위는 몸으로 소프트웨어 조각에 부딪침으로써 할 수 있다. 사이버 스페이스 안에는 다음과 같은 소프트웨어들이 존재한다. 데이터 객체(Data object)는 접촉에 의해 복사가 가능하며 회전하는 보라색 입방체로 나타난다. 정보 노드(Infornode)는 다양한 정보를 포함하고 있는 부표 모양의 조각으로 나타난다.

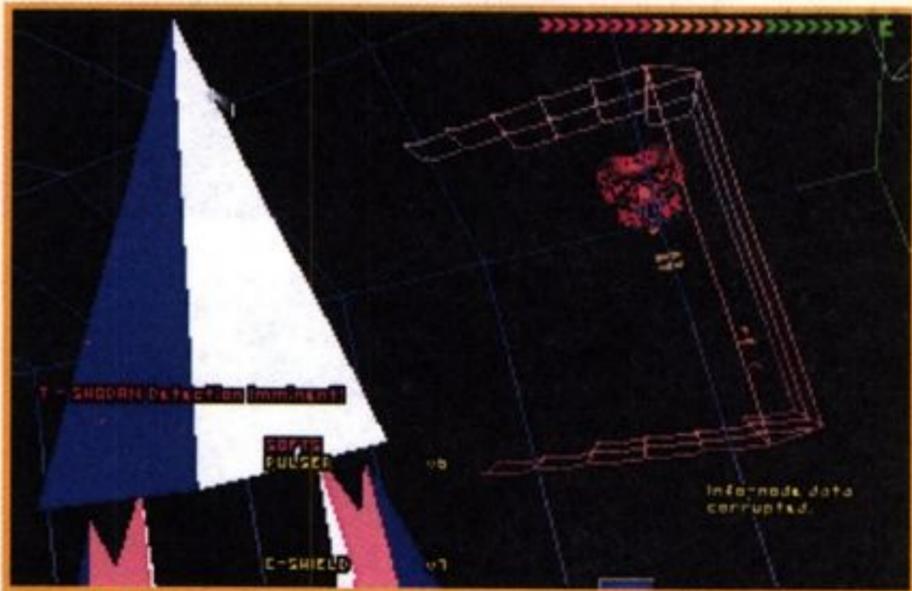
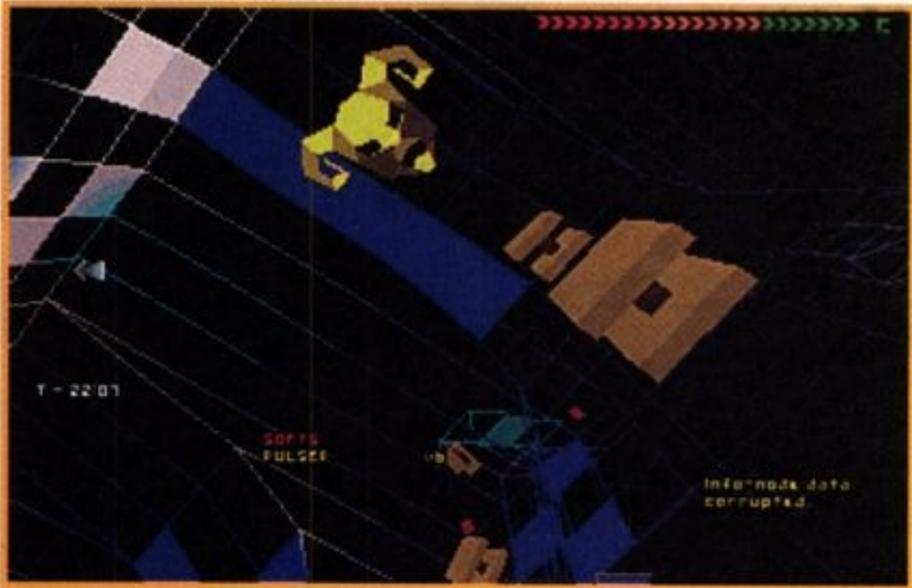
무결성 복구 프로그램(Intergrith restorative)은 붉은색 십자가로 표시되며 상실된 프로그램을 복구한다고 알려져 있다. 보안 ID 모듈(Security ID Module)은 일종의 액세스 카드에 해당하며 3개의 삼각형이 있는 오렌지색 아이스크림 형태를 하고 있다.

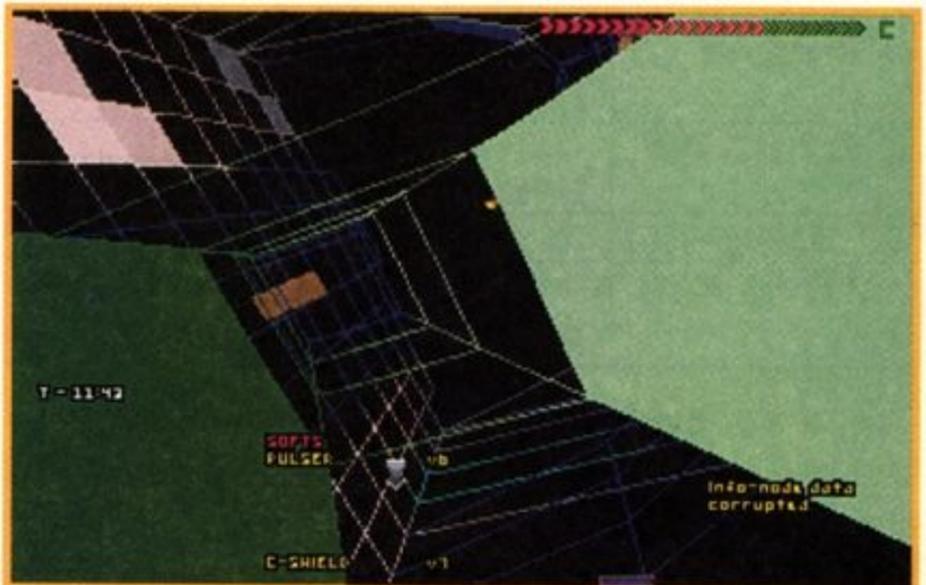
스위칭 노드(Switching Node)는 현실 세계에 있는 문을 열 수 있는 스위치이다.

이동 화살표(Navigational Arrow)는 데이터가 흐르는 방향을 가리키며 노란색 화살표로 나타난다. 비상구(Exit

portal)는 사이버 스페이스에서 신속히 빠져나갈 수 있는 통로로 쐐기 모양의 링으로 나타난다. 사이버 스페이스 안에는 쇼단이 준비해 놓은 방어 소프트웨어들이 있다.

콜텍스 리버(Cortex Reaver)는 빨간색의 조각난 얼굴 모양의 바리케이트이다.

사이버 독(Cyber dog)은 황소 얼굴 모양의 형태를 하고 있으며 완전히 파괴될 때까지 플레이어를 공격해 온다.

쇼단의 공격

사이버 독의 출현

3으로 했을 경우에는 잠겨진 문을 열기 위해서 액세스 카드와 비밀키 패드 번호를 알아야 한다. 카드는 지도를 보면서 이곳 저곳을 돌아다니다보면 죽은 과학자들 주위에 떨어져 있고 비밀 코드 번호는 죽은 과학자들의 개인 일기를 찾아내서 데이터 판독기로 해독해 보면 그 일기 내용 중에 비밀 코드가 기록되어 있다. 처음 시스템 쇼크를 접하는 플레이어들은 임무 레벨과 사이버 레벨을 0으로 하고 게임을 진행하는 것이 재미있게 게임을 즐기는 방법이다. 임무없이 자동 지도를 보면서 레벨 1부터 레벨 64 이상의 맵(즉 지도가 64개 있다는 뜻이다)을 뒤지고 다닌다는 것은 말처럼 쉬운 일이 아니다. 게임의 진행은 의외로 간단해서 곳곳에 설치된 쇼단의 감시 카메라들을 파괴하여 쇼단의 보안 능력을 약화시킨 후에 사이버 스페이스로 침입하여 쇼단을 처치하면 게임이 클리어된다. 그러나 앞에서도 말했듯이 엄청난 용량의 맵은 돌아다니다 지쳐버릴 정도이고 곳곳에 설치된 지뢰와 방사능 오염지대 등이 크나큰 위험 요소로 작용한다. 이 게임의 재미는 엔딩을 보기 위해 이벤트를 해결하는 재미보다는 둠이라는 게임처럼 로보트들과 돌연변이들을 총과 폭탄으로 잔인하게 처치하는 재미가 더 큰 것같다. 이 게임을 제대로 즐기기 위해서는 최소한 486DX-66이나 펜티엄 기종을 가지고 있어야 비교적 부드러운 스크롤을 즐길 수 있을 것이다.

사이버 스페이스의 이동 통로

기타 알아둘 사항

사이버 가드(Cyber guards)와 지뢰(Security mimes)는 플레이어가 충돌하면 즉각 사이버 스페이스 밖으로 튕겨나간다. 사이버 가드는 붉은색 혹은 파란색 가면으로 지뢰는 2개의 노란색 사각형으로 표시된다. I.C.E 장애물은 ID가 없는 침입자를 공격하도록 되어있다.

사이버 스페이스 안에서는 플레이어에게 공격과 방어의 수단이 되는 소프트들을 얻을 수 있는데 펄서 컴뱃(Pulser combat)은 사이버 스페이스 안에서 강한 광선을 발사할 수 있는 공격용 소프트이고 I.C.E 드릴은 I.C.E 장벽을 파괴하기 위한 소프트 도구이다. 터보 이동 추진기(Turbo Navigation Booster)는 사이버 스페이스상에서 빠른 속도로 이동할 수 있게 해준다. 탈출(Recall escape) 소프트는 순식간에 사이버 스페이스 밖으로 도망치게 해준다.

위조 ID는 I.C.E 장벽을 통과하는데 쓰이며 사이버 쉴드(Cyber shield)는 사이버 스페이스상에서의 공격을 보호해 주는 소프트이며 유인 미끼(Decoy Evasion)는 보안 시템을 교란하는데 사용한다.

레벨을 0이나 1이 아닌 2나

쇼단의 위협

쇼단에게 사로잡혀 사이보그로 변한다

IBMPC 집중공략

도깨비가 간다

■ **제작사** : 세노리 박스
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 286 이상 기종
메모리: 640KB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드 지원
■ **발매일** : 95/1월말 발매
■ **가 격** : 25,000원
■ **문의처** : (유)지관 (02-871-0813)

도깨비와 처녀귀신의 한맺힌 한판대결

오랜 옛날 숲속에 꼬비라는 꼬마 도깨비가 살고 있었다. 꼬비는 숲속을 지나가는 인간들을 골탕 먹이는 일을 평생의 낙으로 삼고 살아가는 도깨비였다. 그런데 어느날부턴가 숲속을 지나가는 인간들의 발길이 뜸해지고 귀신들이 하나둘씩 출현하기 시작했다. 도깨비의 한줄기 자존심에 상처를 낸 사건의 원인을 밝혀내기 위해 꼬비는 마을로 모험을 떠난다.

그러나 작은 쥐부터 늑대와 같은 동물은 물론이거니와 국제적인 귀신들의 공격 또한 만만치 않다. 험난한 모험 끝에 마을에 도착한 꼬비는 이 모든 일들이 시집을 못가서 100년의 한이 맺힌 처녀 귀신의 짓이라는 것을 알아내고 처녀 귀신을 물리치기 위해 그녀에게로 향한다.

키보드 조작법

←	도깨비를 좌로 이동
→	도깨비를 우로 이동
Ctrl	점프
Alt	기본 공격
↑ + Alt	필살기
F1	잠시 멈춤
F2	화면을 흑백로 변경
F3	음악 ON/OFF
F4	효과음 ON/OFF
Esc	게임을 중단하고 주메뉴로 돌아간다

아이템 정보

김밥	점수 + 100 증가	금괴	점수 + 1000 증가
공기밥	에너지 일부 회복	꿀단지	필살기 + 1 증가
가마솥	에너지 완전 회복	엽전	점수 + 10 증가
시계	시간 증가	보너스	플레이어 + 1 증가

스테이지1

떡갈 나무와 시원한 폭포가 있는 스테이지. 멍청한 눈을 하고 있는 까마귀 귀신이 첫번째 상대다. 점프하는 곳곳마다 날아다니므로 먼저 방망이로 무찌르고 점프해야 도깨비를 보호할 수 있다.

빠른 공격을 하는 복싱왕 늑대 귀신과의 대결은 쉽지가 않지만 주먹질을 피하며 치고 빠지는 공격이 효과적이다.

사과를 마구 던져대는 나무 귀신의 사과를 받아 먹으면 절대 안된다. 또한 사과를 피하려고 점프를 했다간 그냥 황천길이다.

기습적으로 밀고 들어가 숨쉴 틈을 주지말고 공격해야 한다. 괴물이 양쪽에서 공격할 때 필살기를 쓰면 한방에 많은 괴물을 처치할 수 있다.

스테이지1-1에는 에너지가 꽉차는 가마솥이 숨겨져 있으니까 배부르게 먹고 가도록 하자. 꿀단지를 먹으면 10초간 무적이다. 몸만 갖다 대도 괴물

을 물리칠 수 있으므로 빨리 움직여야 한다.

스테이지1-2는 꼬챙이만 조심스레 피해가면 쉽게 클리어할 수 있다. 스테이지1-2를 클리어하면 보스인 호랑이 귀신이 나타난다. 무턱대고 공격했다간 호랑이의 뱃속에서 비명을 지르게 될 것이다. 호랑이 귀신을 공략하려면 발공격을 피해가면서 점프할 때를 노렸다가 땅에 착지했을 때 사정없이 공격한다.

스테이지 2

음침한 음악이 울려퍼지고 햇빛을 싫어하는 괴물들이 옹기종기 모여 살고 있는 동굴에 들어가기 전에 손을 한번 풀고 들어가자. 스테이지2에서 가장 귀여운 달팽이 귀신과 불 귀신은 쉽게 처리할 수 있지만 빨간 엉덩이를 가진 새끼 악마는 스테이지2에서 가장 골치 덩어리다. 공격 범위가 도깨비보다 길기 때문에 섣불리 공격했다간 화상을 입기 십상이므로 뒤로 돌아섰을 때 방망이로 치고 도망치는 전술을 사용하자.

진한 와인에 취해있는 드라큐라 백작은 제정신이 아니다. 술김에 던진 와인에 맞으면 기분도 나쁘고 머리도 아프다. 과감한 정면 대결로 드라큐라 백작을 영원히 잠들게 하자.

어려운 고비마다 있는 아이템을 잘 찾아먹고 기운을 내서 스테이지2-1와 스테이지2-2를 클리어하면 다관절 보스인 지네 귀신이 꿈틀거리며 날아다니고 있다.지네 귀신은 도깨비가 공격하면 빠르게 쫓아온다. 이때를 피해 필살기와 방망이 질로 공략하면 음침한 동굴에서 벗어날 수 있다.

스테이지 3

너무나 죽이기 싫은 귀여운 괴물들만 만나게 되는 넝쿨 암석지대. 바위에서 떨어지지 않도록 조심조심 점프해야 한다. 콩콩 튀는 버섯과 겁쟁이 도마뱀 그리고 피서 나온 유령은 아프지 않게 살살 때려서 잠재우자. 바위 귀신은 팔을 마구 휘두르며 공격하지만 공격력이 약하다.

아마도 스테이지3의 골치 덩어리는 달걀 귀신일 것이다. 전생에 던지기 선수였던 것같은 달걀 귀신의 공격은 떨어지면 서까지 달걀을 던지기 때문에 마지막까지 방심할 수 없다.

스테이지3-2는 길이 두갈래이므로 양쪽을 모두 가봐야 보너스 아이템을 얻을 수 있다.

스테이지3의 보스인 누런 황소 귀신은 커다란 눈이 순진해 보이지만 화가 나면 마구 달려와 뿔로 들이받기 때문에 화가 난 황소에게선 무조건 줄행랑을 쳐야 하며 천천히 다가가 몇번 치고 도망가는 게릴라 전술도 필요하다.

스테이지 4

일명 콩밭의 전투인 스테이지4는 정말 피터지는 쌍방의 공격으로 정신을 차리지 않으면 적이 누군지 분별을 할 수가 없다. 더욱 빨라진 달걀 귀신과의 전투를 다시 한번 치르게 되며 프랑켄슈타인의 어퍼컷 위력이 어떤 지를 알게 된다.

귀신들의 공격이 심할 땐 필살기를 사용하는 것이 좋다. 필살기의 사용으로 줄어든 에너지는 곳곳에 숨겨져 있는 밥과 가마솥으로 채울 수 있다.

징그러운 몽달과 귀여운 강시 그리고 허름한 허수아비는 비교적 쉬운 상대이다. 콩밭 전투의 대미를 장식할 주인공은 입이 큰 악어이다.

자신의 몸색깔을 콩색으로 바꾸고 입을 크게 벌리며 달려드는 악어의 공격은 막을 길이 없다. 그러나 악어의 허점은 점프해서 꼬리 후려치기를 할 때 땅에 잠시 착지하는 동안이다. 이때를 놓치지 말고 사정없이 공격하면 대망의 마지막 스테이지로 갈 수 있다.

스테이지 5

드디어 처녀 귀신이 등장하는 마지막 스테이지이다. 스테이지5는 다른 스테이지들과 달리 한국적인 배경이다. 기와집과 초가집, 항아리 따위의 친숙한 배경 위에 할머니 귀신, 맷돌 귀신 등의 토종 귀신과 강시, 미이라와 같은 수입 귀신까지 총출동하여 도깨비를 공격한다.

면장갑에 고무를 댄 작업용 장갑 귀신은 특이하게 보이지만 별다른 공격은 없다. 하지만 뒤에서 쫓아오는 장갑 귀신은 불시에 공격하므로 주의하자.

마지막 스테이지인 만큼 귀신들의 공격이 생사를 건 사투에 가깝다. 커다란 귀신들이 한 화면에 10마리 이상 몰려와서 공격할 때는 차라리 벼랑으로 떨어져 죽고 싶은 심정일 것이다. 그러나 귀신들의 공격이 치열한 만큼 공기밥과 가마솥이 다른 스테이지 보다 많이 숨겨져 있으므로 필살기를 자주 사용하자. 그렇다고 쓸데없이 필살기를 사용해서는 안되고 최소한 필살기 한번에 3마리 이상의 귀신을 물리쳐야 한다. 공기밥과 가마솥은 주로 기와집이나 초가집의 지붕 위에 있으므로 잘 살피면서 돌아다니자.

스테이지5에서는 지팡이로 공격하는 할머니 귀신과 뼈다귀를 던지며 공격하는 미이라가 가장 어려운 적이지만 그보다 더 어려운 것은 뒤에서 공격해오는 귀신들이다. 이 귀신들은 종류가 같아도 속도와 공격범위가 몇배 이상 차이나기 때문에 필살기가 아니면 거의 물리칠 방법이 없다. 필살기를 사용하기 어렵다면 점프를 이용해서 피하면 된다.

스테이지5-1와 스테이지5-2를 클리어하면 드디어 마지막 보스인 처녀 귀신이 등장하는데 처녀 귀신은 스트리트 화이터의 달심에게 배운듯한 팔 늘려치기 공격과 천녀유혼에서 전수받은듯한 혓바닥 늘려치기로 공격한다. 공격 속도가 엄청나게 빠르기 때문에 동시에 공격해선 승산이 없다. 필살기를 최대한 이용하고 기와집 위에 숨겨진 가마솥까지 먹어야만 클리어할 수 있다. 방망이로 치려면 처녀 귀신이 뒤로 물러날 때 다가가서 한대 치고 뒤로 빠지는 방법을 써야 한다.

은하영웅전설 SP

Derbensagen Vom Kosmosinset

■ 제작사 : 보텍/KCT
■ 장 르 : 전략 시뮬레이션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터
입력 도구: 마우스 필수
■ 발매일 : 94/12/19 발매
■ 가 격 : 39,000원
■ 문의처 : KCT(02-562-6188)

은하가 타오르고 있다...

역사는 되풀이되는가? 지난 날의 부귀영화를 뒤로 한 채 퇴폐와 향락에 무너져 가던 은하 연합은 루돌프 폰 골덴바움이라는 한 사나이에 의해 은하 제국이라는 형태로 되살아났다. 평화가 계속되리라는 생각도 잠시 뿐, 루돌프는 독재와 폭정을 일삼았다. 결국 소수의 탈주자에 의해 자유 행성 동맹이 결성된다.

은하 제국이 성립된 지 400년이 지난 어느날, 은하제국과 자유 행성 동맹이 최초로 맞부딪친다. 린 파오, 유습 트파로울에 의한 다곤 섬멸전 이후 제국과 동맹은 전시 상태에 돌입하고 100년이 넘는 기간 동안 서로간에는 무의미한 전투가 계속된다. 은하는 다시금 혼란의 소용돌이 속으로 빠져 들어갔다.

우주력 796년(제국력 487년), 은하 제국의 상급대장 라인하르트 폰 로엔그람 백작은 2만의 함대를 거느리고 이제르론을 출발하여 동맹령으로 향했다. 이에 맞선 동맹은 4만의 함대를 편성하여 라인하르트를 맞아 싸울 준비를 시작했으며, 그중에는 양 웬리라는 조금은 평범한 모습의 참모도 속해 있었다. 후일 은하의 역사에 큰 획을 그을 두사람의 만남은 이렇게 평범한 모습으로 시작되었다.

새로운 은하 역사의 서장

오프닝 종료 후 원하는 형태의 게임을 선택한다. 여기에는 제국, 동맹, 대전, 로드의 4가지 모드가 있다. 제국과 동맹은 각각 한쪽을 선택하여 게임을 진행하는 것이고 대전은 두사람이 서로 겨루는 것을 말한다. 진행하던 게임을 계속하거나 소설 속에 등장하는 암리츠어, 신들의 황혼(라그나로크), 버밀리언의 전투 상황에서 게임을 진행하고 싶다면 로드를 선택한다.

시나리오에 대해서 간략히 설명하면 시나리오는 당시 소설 속에 나오는 상황을 재현한 것으로 부대 배치나 함대 편성도 소설의 내용에 따르고 있다. 따라서 암리츠어에서 버밀리언으로 갈수록 동맹군의 상황이 불리하다.

최후의 버밀리언 전투의 경우, 제국군은 동맹군의 5배 병력을 가지고 게임을 시작한다. 따라서 게임이 어렵다고 생각되는 사람은 버밀리언의 제국군으로 시작하자. 그밖에 시나리오를 로드하지 않고 그냥 게임을 시작하는 것을 캠페인 모드라고 한다. 여기서는 소설 속의 상황과는 무관하게 처음의 시점에서 게임을 시작한다.

캠페인 모드를 시작하면 내정 참모와 군사 참모의 보고서가 등장한다. 일단 아무런 조치도 취하지 말고 통화시키도록 한다.

이제 게임이 시작되었다. 제

제국군 내정 참모 오베르슈타인의 보고

각 유니트의 적절한 배치

국군의 수도는 오딘. 주성계는 발하라(WALHALLA-북구 신화에 등장하는 신들이 사는 곳)이다. 캠페인 모드에서는 처음에 함대가 전혀 편성되어 있지 않다. 따라서 전투나 성계 점령 등을 시작하기 위해서는 함대를 편성하는 것이 급선무다.

함대를 편성하는 순서는 다음과 같다. 우선 전략 명령의 출격 명령을 선택한다. 그러면 현대 동맹국의 모든 인물 이름이 표시되고 그중에서 함대의 사령관을 선택하게 된다. 제국군으로서는 라인하르트가 먼저 출동하는 것은 당연하다.

라인하르트를 클릭하고나면 부관이나 함대의 번호를 결정하게 된다. 함대의 번호는 1번으로 특별히 바꿀 필요는 없고 부관의 경우 지휘관의 능력 중 부족한 부분을 보충해 주는데 모든 데이터가 110이상인 라인하르트는 특별히 부관이 필요 없다. 그러나 장기전시 운용력이 중요하다는 것을 생각하여 적절한 부관을 선택하면 된다.(또는 현재 정해져 있는 부관 슈트라이트를 그대로 사용해도 무관하다)

역사가 펼쳐지는 우주

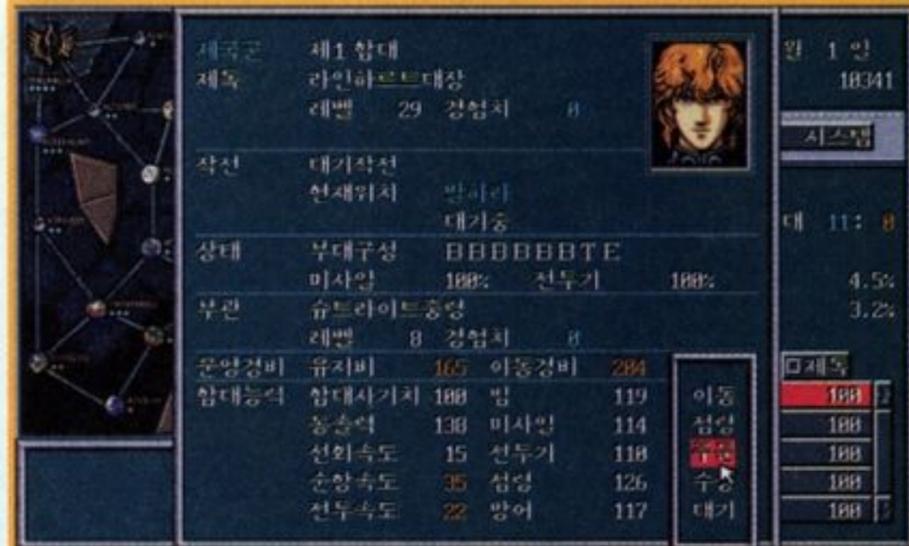
이제 함대에는 각각의 유니트를 배치해야 한다. 다시 말해서 함대의 편성을 의미하는데 라인하르트의 계급은 대장으로 총 8개의 유니트를 배치할 수 있다.(하나의 함대에 배치할 수 있는 최대 유니트 수는 지휘관의 계급에 따라 다르다)

체스판 모양의 장소를 살펴보면 우선 가운데에는 이미 한 개의 유니트가 배치되어 있을 것이다. 이것은 그 함대의 기함 유니트로써 전함이나 고속 전함 중 하나를 선택해야만 한다. 또한 기함 유니트가 파괴되면 함대가 전멸하므로 각별히 방어해야 한다.

함대 편성은 전투함의 종류 중 하나를 클릭한 후에 배치를 원하는 장소를 클릭하면 된다. 또는 [편성]을 선택하고 그 장소에 있는 편성 형태 중의 하나를 클릭해도 된다. 여기에는 반월형, 방추형 등 은영전에서 등장했던 다양한 함대 편성이 등장한다. 그러나 가급적 자신이 직접 배치하도록 하자. 필자의 경우, 기함을 중심으로 한 역삼각형 모양의 편성을 주로 사용한다) 모든 유니트가 배치된 후에 [확인]을 누르면 전략 모드로 돌아간다.

이러한 방식으로 각 장군들의 함대를 편성하도록 한다. 주의할 것은 최대 16함대까지 배치할 수 있으나 함대가 늘어날수록 유지비가 많이 든다는 점이다. 따라서 가급적 적정한 수의 함대를 편성하여 운용하는 것이 필요하다.(단, 제국군의 경우 초기에는 대개 소장이나 준장 계급으로 되어 있는 관계로 다수의 함대를 운용시킬 수 도 있다)

또한 부관의 존재는 매우 중요한 경우도 많다. 예를 들어 흑색 창기병 빗텐펠트의 경우, 공격력은 충분하지만 운영 능력과 방어력이 형편없이 낮기 때문에 그 방면에 우수한 부관이 필수적이다.

제국군 최고의 인물 라인하르트 폰 로엔그람 백작

함대의 정보

별의 바다로...

함대 편성이 완료되면 제국군측에 흩어져 있는 중립 성계의 점령이 필수적이다. 화면 오른쪽 아래의 함대 표시를 선택하면 5개의 명령이 나온다.

여기서 동맹 영토로 가는 경우에는 〔이동〕을 선택하면 되지만 제국 영토나 중립 성계로 이동하는 경우에는 〔점령〕을 해야만 한다. 이제 〔점령〕을 선택하고 목적지를 도벨루그(DOVELUG)로 선택한다. 점령은 가급적 다수의 함대로 시행하는 것이 좋다. 따라서 현재 편성된 함대의 대부분을 도벨루그 성계의 점령에 동원하도록 하자. 성계의 점령은 전함과 고속 전함(강습양륙함을 내장하고 있는 전투함)이 필요하다.

또한 일부 함대는 카스트로프 점령에 동원해야 한다. 중립 성계를 점령하는 이유는 우선 국가의 영토를 넓게 확보하여 재정을 증대시키기 위함이고 또한 중립 성계의 점령을 통해서 지휘관의 경험치를 높이기 위한 목적도 있다. 특히 제국군은 동맹군의 계급이 낮은 관계로 소규모 함대로만 편성할 수 있기 때문에 가급적 빠른 시간 내에 중장 이상의 계급으로 성장시켜야만 한다.

모든 함대에 명령을 내리고 〔시스템〕의 〔실행〕을 선택하면 전략 모드의 명령이 실행된다.

몇턴이 지난 후 제국군 함대는 도벨루그 성계에 도착하여 점령 이동을 실시한다. 다수의 함대를 동원한 경우, 잠시 후 도벨루그 성계의 점령은 금방 종료된다. 성계의 점령은 이와 같이 어느 정도의 시간을 소비하게 되는데 그것은 자동적으로 해당 성계의 행성 방위군과 전투를 벌이기 때문이다. 따라서 점령 후에는 함대의 일부에

점령 개시!

손상을 입은 상태가 되며 이후 함대의 상태 정보를 보는 경우, 유니트를 나타내는 글자는 노란색(심하게 손상을 입은 경우는 빨간색)으로 변한다.

단, 함대가 피해를 입었다고 해서 재편성하지 말기 바란다. 대개의 경우 행성 점령 직후에 파괴된 것은 부분 파손에 불과한 것으로 전술 모드에서 공작함을 사용하여 손상을 치유할 수 있는 경우가 많기 때문이다. 부분 파손된 함을 버리고 새롭게 편성하는 것은 일종의 병력 낭비라고 할 수 있다.

참고로 함대의 수리 및 무기 보급은 전술 모드에서만 수행된다는 것을 명심하기 바란다. 전략 모드의 경우, 무기 보급을 하기 위해서는 함대를 해체한 후에 재편성해야만 한다.

도벨루그 성계의 점령이 완료된 직후 다시금 주변의 중립 성계를 점령하기 위해 출발한다. 카스트로프 점령을 실시한 함대도 이동을 시작한다. 1차적인 목적지는 이제르론 요새, 제국과 동맹을 통틀어 최강의

도벨루그의 점령

제국 주성계 발하라의 정보

큰 피해를 입은 롯츠 함대

적군에 대한 정보

방어력을 갖춘 요새로써 제국군의 동맹령 침공을 위한 전진기지이기도 하다. 물론 도벨루그를 점령한 함대도 계속 중립 성계를 점령하면서 이제르론으로 향해야 한다. 이제르론에 도착하면 함대의 병력을 보충할 수 있다. 전병력이 이제르론에 집결되었다면 바로 동맹령에 대한 침공 계획을 세울 차례이다. 첫목표는 아스타테(ASTATE)나 엘 파실(EL-FACIL)이다. 정보를 살펴볼 경우, 아마 동맹군은 소규모 함대만이 존재하고 있는 상황일 것이다.(초기 동맹군의 주력 함대는 말 아데타(MAL-ADETA) 부근, 버밀리언(VERMILLION) 같은 중립 성계 점령에 동원되곤 한다)

제국군은 유리한 입장에 서 있을 것이다. 충분한 병력이 이제르론 요새에 집결과 동시에, 동맹측은 소규모 함대(그것도 두곳으로 분산된 형태로)만이 배치되어 있을 것이다.

병력의 반정도를 동원하여 동맹령을 공격하도록 하자. 첫번째 목표는 아스타테(ASTATE)이다. 소설 속에서 라인하르트의 용병술을 여실히 펼쳐 보인 성계이다.

침묵의 전장

아스타테(ASTATE)에는 두 개의 행성이 존재한다. 점령 명령을 사용하여 동맹령을 침공한 경우, 화면은 지금까지와는 다른 모습의 전술 모드로 바뀐다. 화면 위에는 우주의 모습이 펼쳐져 있고 그 중앙에 제국군 함대의 모습이 사각형의 유니트로 표시될 것이다. 숫자가 쓰여진 유니트는 기함이며 이를 선택하여 함대 전체에 대한 명령을 내린다.

화면 오른쪽 상단에는 성계 전체의 지도가 표시되어 있는데 제국군은 하늘색, 동맹군은 빨간색 점으로 표시된다.(이 시점에서는 적군을 발견하지 못한 상태이므로 동맹군 함대의 모습은 표시되지 않는다) 화면에는 지도의 일부만을 보여주는데 마우스 오른쪽 버튼을 누른 채 주변으로 이동시키면 전체 지도를 살펴볼 수 있다.

이제 적군을 발견하기 위해 정찰 부대를 보내도록 하자. 정찰 부대는 함대에 비해 넓은 영역을 살펴볼 수 있을 뿐만 아니라 더욱 넓은 영역으로 이동할 수 있고 또한 갑작스러운 기습에 함대가 피해를 입지 않고도 적을 찾을 수 있다. 그러나 정찰 부대의 연료에는 제한이 있다는 것에 주의하자.

정찰 부대가 출동한 이후 3턴 이내에 함대로 귀환하지 않으면 그대로 소멸해 버린다.(또한 정찰 부대가 소멸한 이후, 같은 함대에서 정찰 부대를 보낼 수 없다)

기함 유니트를 선택하고 〔정찰〕을 선택하면 화면상에 하늘색의 원이 나타난다. 이것은 정찰 부대의 이동 범위를 나타내는 것으로 그중 적절한 위치를 클릭하면 명령이 내려진다. 대개 적 성계를 침공하는 경우, 최초에는 적이 행성 주변에 배치되어 있다. 따라서 행성 쪽으로 최대한 이동시켜 클릭하자.

명령은 내렸으나 부대가 이동하지 않을 것이다. 다시 한번 기함 유니트를 클릭해 보자. 이제 플레이어는 명령 중에서 〔정찰〕을 선택할 수 없음을 알 수 있을 것이다. 이미 플레이어는 정찰 명령을 내린 것이며 은영전은 승리의 V나 마스터 오리온의 전략 모드처럼 명령을 모두 내린 뒤에 적군과 아군이 동시에 명령을 수행하도록 되어 있다. 따라서 이동이나 전투 명령을 내릴 때 적군의 이동을 미

대기 중인 함대

요새에 대한 점령 개시

적 함대를 발견했다

이동 명령 준비

리 예측하고 움직여야 하는 것이 큰 특징이다. 그렇지 않고 대충 이동을 지시하면 갑작스러운 적의 기습을 받거나 적에게 꼬리를 물린 채 큰 피해를 입을 수도 있다.(참고로 은영전에 있어 유니트의 방어력은 전방이 가장 높고 측면이 그 다음, 후미가 가장 약하다. 예를 들어 전함은 전방의 방어력 비율이 131, 측면은 91, 후면은 69로써 후미를 공격당할 경우 큰 피해를 입게 마련이다. 또한 후면으로 공격당할 경우 반격을 할 수가 없다는 점이 문제이다. 다시 말해 그냥 앉아서 뒤통수를 얻어맞는 꼴이 되고마는 것이다)

적의 행성은 멀리 떨어져 있으므로 〔이동〕을 선택하도록 한다. 이동 방식에는 두가지가 있다. 〔이동〕은 단순히 이동만 실시하는 것으로 멀리 이동할 때 사두한다. 후자인 〔전투〕는 이동을 실시한 후에 공격 준비를 갖추는 것으로 이동 직후 무기의 사정 거리 내에 적을 포착하면 바로 공격 명령을 내릴 수 있다. 따라서 적과 접촉했거나 근접한 것으로 생각되면 〔전투〕를, 빠른 속도로 적을 향해 이동할 경우에는 〔이동〕을 선택하도록 한다.

〔이동〕 명령을 선택하면 화면상에 붉은색과 하늘색의 영역이 표시될 것이다. 붉은색의 영역은 최대 이동 가능한 거리이며 하늘색은 이동 후 마음대로 선회할 수 있는 한계선이다. 계속 직진할 생각이 아니라면 하늘색 영역 안을 선택하는 것이 좋다. 특히 적과 교전 중에는 붉은색 지점까지 〔이동〕 또는 〔전투〕 이동을 실시할 때 미처 선회하지 못하고 적에게 꼬리를 물리는 경우도 발생한다. 따라서 안전하게 이동하고자 하면 하늘색 영역 내의 지역을 클릭하도록 한다.

클릭한 직후 십자가 모양이 나타나는데 이것은 선회를 지시하는 것이다. 은영전에서는 이동 후 선회를 실시하며 긴쪽이 전방이 된다. 적절한 방향을 선택하고 클릭하면 이동 명령이 내려진다. 다만 정찰과는 달리 〔이동〕이나 〔전투〕 명령을 선택하는 경우 한번 잘못 내린 명령은 다시 번복할 수 있다.

참고로 이동 명령을 내린 기함 유니트를 다시 선택하면 이동할 장소가 노란색 사각형으로 표시된다. 모든 함대에 명령을 내린 후에 화면상의 아무 장소나 클릭한다. 그러면 조금 다른 형태의 메뉴가 등장하는데 여기서 전략 모드와 마찬가지로 〔실행〕을 선택한다. 잠시 후 함대가 이동하는 모습이 보인다. 또한 여기서 정찰 부대가 출동한 것도 볼 수 있는데 정찰 부대는 P로 표시된다. 만일 정찰 부대가 이동한 후에 적 함대를 발견하면 적함대의 모습이 드러난다. 완전히 근접한 경우가 아니면 다만 적 함대의 모습만이 드러날 뿐, 적 함대가 어떤 유니트로 편성되었는지는 알 수 없다. 때로는 정찰 부대가 적을 발견한 직후 연락이 두절되는 경우도 있다. 이것은 연료 부족이거나 적에게 발견되어 파괴된 경우로 새로운 턴을 실행시킨 후에 적 함대를 탐지할 수 있는 부대(정찰 부대나 아군의 함대)가 없다면 적 함대의 위치는 다시 미확인이 된다. 따라서 정찰 부대의 연락이 두절되면 재빨리 그 장소로 새로운 정찰 부대를 이동시키도록 하자. 정찰 부대는 한 함대당 1개씩 만들 수 있다.

최초의 충격

적 함대와 근접한 경우, 〔전투〕 명령을 실시하여 근접하도록 하자. 또한 적 함대를 발견하더라도 아직 발견되지 않은 함대가 존재할 수도 있으므로 주변에 정찰 부대를 대기시키는 것을 잊지 말도록 한다.

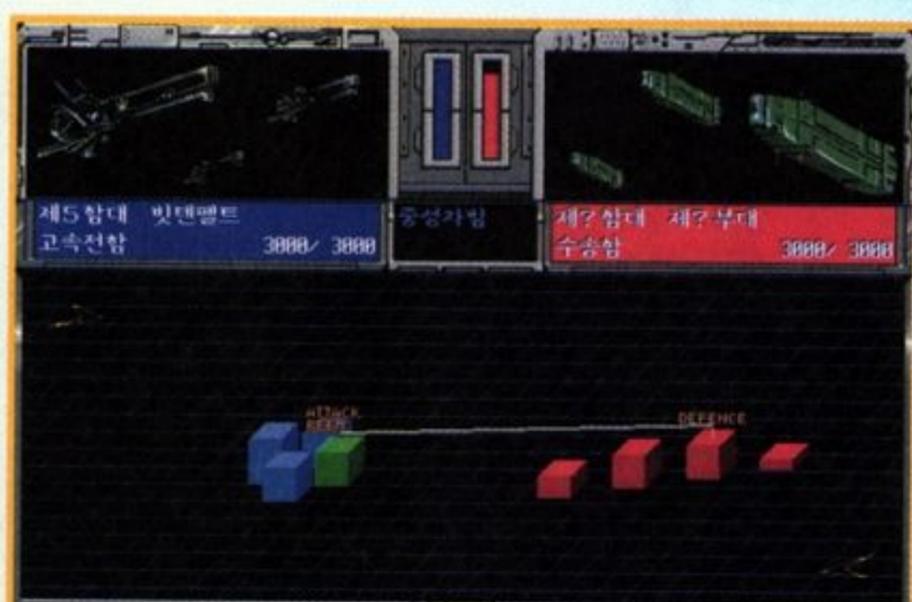
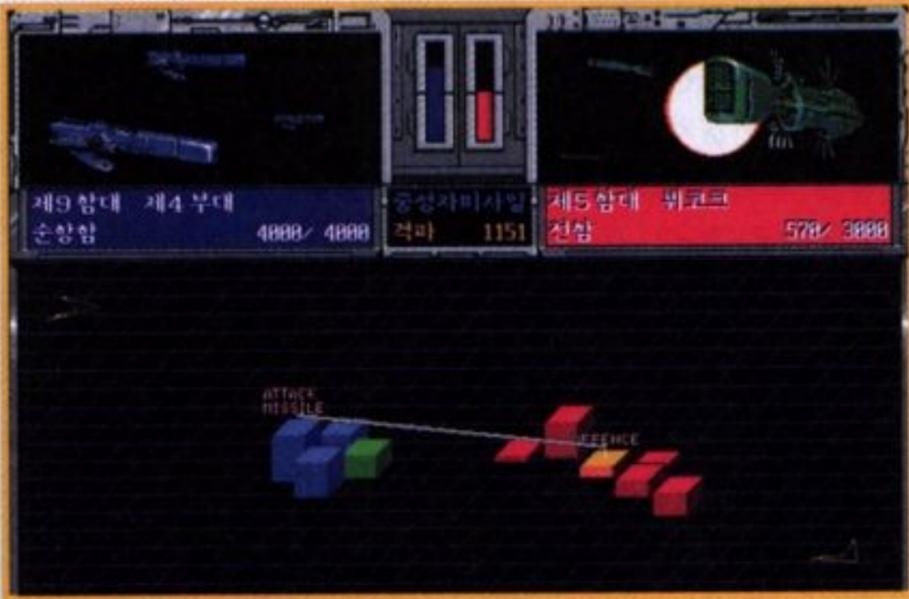
〔전투〕 명령으로 적 함대에 근접, 유니트의 사정거리 내에 적을 포착하면 공격 명령을 내릴 준비가 된다. 사정거리 내에 적을 포착한 유니트가 자동 선택되면서 그 유니트의 사정거리가 표시되는데 여기서 적당한 적의 유니트를 클릭하면 공격 명령이 내려진다. 단, 빔포의 경우 사정 거리(노란색 반원으로 그려진 지점) 내에 적의 유니트가 들어있어도 공격할 유니트와 목표로 선택한 유니트 사이에 다른 유니트가 있다면 공격할 수 없다. 빔포는 직접 공격만이 가능한 무기로써 직접 포격 가능한 경우에만 발사할 수 있다.

만일 클릭한 장소가 목표로 적당하지 않은 경우 자동/방어의 두가지 옵션이 등장한다. 〔자동〕을 선택하면 해당 유니트가 속한 함대의 모든 유니트가 자동적으로 목표물을 선택하고 〔방어〕를 선택하면 방어 태세에 들어가 적으로부터 입는 피해가 줄어든다.(소설이나 애니메이션의 경우 방어 태세를 취하면 중화 장막이 펼쳐지면서 빔포의 공격을 확산시킨다) 여기서 가장 확실한 공격 패턴은 적의 기함을 집중 공격하는 것이다. 일명 일점집중식 사격이라 할 수 있는 이 공격은 기함 유니트 하나에 아군의 모든 전력을 집중시킴으로서 피해를 최대화시키는 것인데 이 게임에서는 기함이 격파되면 함대 전체가 전멸하기 때문에 매우 유용한 수단이다. 다만 이러한 기함 공격 방식을 계속 응용할 경우 나중에는 적군의 유능한 장군은 모두 죽고 상당히 지루한

적 행성의 방어 영역에는 들어가지 않는 것이...

흑색 창기병 빗텐펠트의 위력

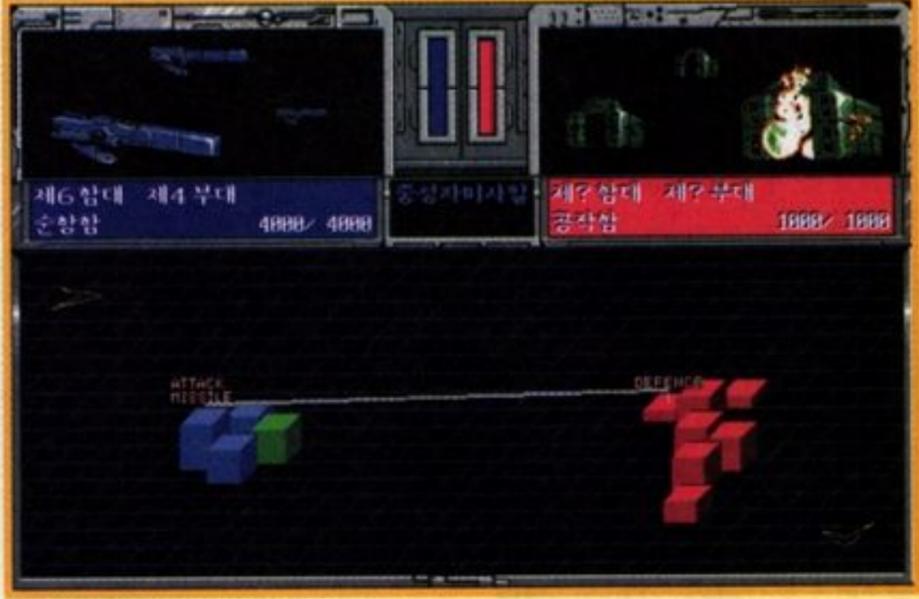
적의 기함을 노려라

적의 공작함을 격파한다

전투를 하게 되는 경우도 많다. 적의 지휘관은 함대가 전멸할 경우 행방 불명이 된다. 그리고 그중 반정도는 사망하게 되는데 은영전에는 양측 모두 인물의 수가 매우 제한되어 있으므로 적의 지휘관을 계속 죽여 버리면 나중의 전투는 갑자기 쉬워지기도 한다.

그러나 기함만을 노린다는 것도 사실상 뛰어난 적에 부딪치면 쉬운 일은 아니다. 예측할 수 없는 적의 움직임에 때로는 거꾸로 몰린 채 당하는 경우도 허다하기 때문이다. 가급적이면 다수의 함대로 적을 포위하면서 공격을 집중시키자. 라인하르트가 아스타테 전투에서 써먹은 각개격파 전술은 은영전에서 가장 우수한 전술 중의 하나이다.(물론 컴퓨터도 충분한 병력이 있을 경우 각개격파를 시도하는 경우가 많다.

대표적인 예가 암리츠어 전투로 처음에 압도적인 병력이리라 예상하고 이 시나리오를 시작한 필자는 비록 보급은 부족하더라도 병력면에 있어서 뒤지지 않는 동맹군의 각개격파 전술에 말려들어 크게 낭패를 본 일이 있다)

첫번째 전투에 있어서도 훨씬 많은 병력으로 출병했을 터이므로 그 압도적인 병력을 적절히 활용하여 학익진의 형태로 적을 포위한다. 그런 후에 사방에서 집중 포화를 퍼부면 순식간에 큰 피해를 입은 적군은 간단히 물러날 것이다.

전투에 있어 가장 좋은 승리는 적군의 전멸이 아니라 아군이 최소한의 피해를 입으면서 적군을 무력화시키고 적의 전투 수행 능력을 제거하여 결국 적군을 물러나게 하는 것이라는 점을 명심하고 적의 전멸을 피하기보다는 빠른 시간 내에 적군을 무력화시키는데 주력하도록 하자. 적군의 모든 유니트의 사기가 50 이하로 떨어지면 전투 불능이 되고 전투 중인 모든 적 함대가 전투 불능이 되면 자동적으로 후퇴한다.(당연한 이야기지만 긴급히 철수하는 적군은 상당한 병력을 손실하게 된다)

전투 중에 보급함[T]과 공작함[E]을 적절히 활용하여 보급과 수리를 실시하는 것을 잊지 말자. 위에서도 말했듯이 무기의 보급과 부분 파손된 함선의 수리는 전술 모드에서만 가능하다.

따라서 전술 모드에서 계속적인 보급과 수리를 통해서 함대를 보존하는 경우 아군은 항상 최선의 상태에서 적군과 전투를 할 수 있을 것이다.

또한 아군의 함대의 사기가 떨어져 전투 불능이 되는 경우 공작함을 통해 수리를 해야만 사기를 회복할 수 있다.

전투 불능에 빠졌다

적함에 사격 개시

엘 파실 전투의 시작

다시 말해 유니트의 사기는 각 유트의 최대 함선수에서 피해를 입은 수에 관계가 있다.(물론 통솔력에도 큰 관계가 있지만…)

아쯔타테 전투는 성공적으로 끝났을 것이다. 그렇다면 이제 엘 파실 전투를 준비하자.

만약에 실패했다면 패배의 원인을 생각해 보고 함대를 재편하여 다시 한번 도전하자. 전략 시뮬레이션의 묘미는 몇번이고 다시 로드해서 승리만을 고집하는 것이 아니라 한번 패하더라도 새로운 각오로 전투준비를 하여 적과 맞서는데 있는 것이니까…

이런 점은 한번 전투에서 패하면 게임이 끝나는 형태의 전쟁 게임들과는 다른 것이다.(은영전의 경우 2편 이전의 제품은 시나리오 방식의 전쟁 게임이다)

돌이켜 보는 전쟁사

은영전에는 캠페인 모드 외에 총 3개의 시나리오가 존재한다.

3000만 대군의 진격

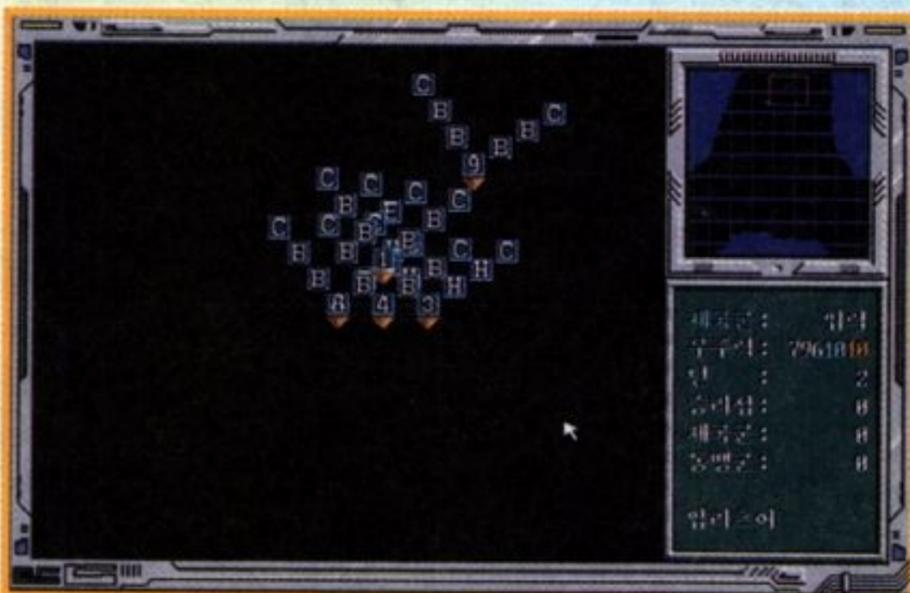
암리츠어(AMRIZER)의 전투. 양 웬리의 이제르론 요새에 대한 무혈 입성에 고무된 자유행성 동맹에서 역사상 전례가 없는 대병력을 이끌고 제국령으로 진출한 이후의 내용이다. 여기서는 라인하르트의 초토화 작전에 의해 보급, 사기면에서 많은 손실을 입은 동맹군을 향해 제국군이 진격하는 상황으로 등장한다.

주요 전장은 암리츠어. 양측의 병력은 비슷한 수준이나 제국군은 보급, 사기에서 최선의 상태를 유지하고 있으며 동맹측은 보급면에서는 무척 부족하고 사기 또한 매우 떨어지는 상황이다.

언뜻 보면 동맹의 위기로 생각할 수도 있지만 그렇지만도 않다.

동맹군의 모든 함대에는 공작함이 편성되어 있고 전방에 진출해 있는 양 웬리의 13함대를 제외하면 대부분의 함대가 한 지역에 집결되어 있는 상황이다. 더군다나 제국군은 상하로 나눠서 공격해 온다. 이른바 나폴레옹이 말하는 다수로서 소수를 공격할 수 있는 상황인 것이다. 즉, 전체적인 병력면에서 제국보다 뒤지는 동맹이지만 그 병력을 집중시킴으로써 전투에 임해서는 적보다 전략적인 우위를 점할 수 있는 것이다. 문제는 양 웬리의 13함대가 적의 전력을 어느 정도 막을 수 있는가하는 점이다.

따라서 양 웬리측에 2개 함대 정도를 지원 병력으로 보내서 시간을 끌도록 한다. 바로 각개격파를 위한 시간을 벌기 위함이다. 제국으로서는 유리하다고 느끼겠지만 실제로는 캠페인 모드보다도 어려운 상황에 처하고 만다.

이제르론 요새는 동맹군의 손에 들어 있고 위에서 소개했듯이 함부로 공격을 개시하면 동맹의 각개격파 전술에 큰 피해를 입는다. 따라서 가급적 빠른 시간 내로 전 함대를 집결시켜야 한다. 집중화된 병력으로 공격하면 비록 동맹군이 공작함으로 계속적인 수리를 행하더라도 전투 능력면에서 우위에 있는 제국에 유리해진다. 다만 제국측은 공작함이 없으므로 기함을 보호하는 것을 잊어서는 안된다. 제 아무리 강력한 흑색 창기병이라도 계속적인 공격 앞에서는 당해낼 수가 없을 테니까…

암리츠어를 향해 달려가는 제국 함대

펜릴의 이빨

신들의 황혼 작전

(RAGNAROK-북구 신화에서 신들의 황혼(이 세계의 종말)을 가리키는 단어. 아마게돈과 약간 유사한 면이 있다. 펜릴은 신의 적인 거대한 늑대를 말한다) 전략적으로 보아 양측의 세력은 유사한 수준이다. 동맹으로서는 이제르론 요새를 보유하고 있는 관계로 페잔 방면에만 병력을 집중하면 되기 때문이다.

이제르론으로 침공하는 적은 양 웬리의 13함대를 중심으로 하여 이제르론 요새의 주포인 토르 햄머(Thor Hammer-북구 신화에 등장하는 뇌신 토르가 무기로 사용하는 망치)를 적절히 사용하기만 하면 간단히 방어할 수 있다.

도리어 적의 주공은 페잔 지역. 상당히 강력한 적의 부대와

암리츠어 성계에 집결된 동맹군

신들의 황혼-페잔의 최후

궁극! 토르 해머

전투를 벌여야 한다. 동맹으로서는 인재의 부족과 함께 병력 분산의 위협을 느낀다. 그러나 소설과는 달리 이제르론은 절대로 포기하지 않는 것이 좋다. 인재면에서는 암리츠어에서 전사한 장군들 대신 제국군의 노장 메르캇츠가 그 구멍을 약간 이나마 메우고 있다.

제국으로서는 난공불락에 가까운 이제르론 방면은 다만 소규모 함대 정도로 견제하고 모든 주력은 페잔 방면에 집중하도록 한다. 동맹에 비해 인재면에서도 병력면에서도 유리하기 때문에 동맹군이 미처 대처하기 전에 적의 저항을 뚫고 바라트 성계에 들어설 수 있을 것이다.

소설에서처럼 무의미한 전투를 많이 할 필요는 없다. 특히 이제르론에 무의미하게 병력을 투자할 필요는 없다. 오로지 목표는 바라트 성계, 바로 동맹의 주성계 뿐이다.

이제르론 요새와 양 함대의 위용

혼란속의 이제르론 전투

버밀리언(VERMILLION) 전투

제국과 동맹의 병력비가 최대가 되는 시점이다. 제국측은 시작 당시 10만의 군사비를 갖추고 있으며 경제력이나 병력면에서 완전히 동맹군을 압도하고 있다. 그에 비해 동맹은 제국군에 비해 1/5의 병력을 갖고 있을 뿐이며 경제면에서는 최악의 상황에 해당하는 시기이다.

신들의 황혼에서 유일하게 좋았던 이제르론 요새를 갖고 있다는 장점도 여기서는 무의미하다. 양 웬리가 이제르론 요새에서 철수한 이래 이제르론 요새에는 룻츠가 버티고 있는 상황이다. 제국 함대는 페잔 부근에 집결하여 동맹의 몇배 병력으로 전투 준비를 하고 있다. 제국으로서는 단순히 적을 뚫고 바라트 성계를 점령하면 된다. 동맹으로서는 최대한 병력을 집중하여 각개격파를 노리는 수 밖에 없다. 또한 바라트 성계로 접근하는 것만은 막아야 할 것이다. 여기서 메르캇츠와 뷔코크 등 노장의 활약을 기

바라트로 근접하는 제국함대

게임을 위한 조언

대해 불만하다.

은영전은 전통적인 전쟁 게임의 모습으로부터 전략 게임으로 발전한 제품이다. 내정 부분이나 생산 등 전투를 제외한 부분을 대폭 축소하고 전쟁을 위한 전술 모드를 중심으로 게임을 강화하여 그 흔한 삼국지류의 게임과는 다른 모습을 보이고 있다.

내정 관련 부분은 세금 계획, 생산 계획의 두가지 정도로 제한되어 있다. 대부분의 전략 게임에서 볼 수 있는 개발에 관련된 명령은 없으며 오로지 세금 계획과 연관지어 계획 설정이 완료된다. 이 작업에 있어 훌륭한 참모의 존재는 매우 중요하다. 참모에 따라서 특히 세금 징수 계획의 효율은 많이 달라지게 마련이다.

뛰어난 참모, 적당한 세금 수준으로 계속 유지한다면 오래지 않아 국가 전체의 생산력도 증가할 것이다. 그러나 국가의 생산력이 증가한다고 해도 급격한 증가는 아니며 또한 함대의 생산량도 매우 적은 수에 불과하다.(매달 1함대 이하) 따라서 이 게임에서는 새로 생산해서 전투를 하기보다는 가급적 이미 만들어진 전투함을 적절히 활용하여 전투를 행하는 것을 중심으로 해야 한다. 사실상 함대 1개 정도를 더 생산한다는 일도 매우 어려운 것에 속하

함대 생산 계획 설정

니까...

이 게임에서 가장 중심을 이루고 있는 것은 전술 모드이다. 다시 말해 함대간의 전투이다. 인물의 능력도 모두 함대의 전투를 위해서만 존재하며 오로지 직접적인 전투 요원만이 게임에 등장한다.(제국측의 인물 힐더가르트는 계급이 없는 비서관인 관계로 등장하지 않는다) 따라서 모든 활동은 전술 모드, 즉 전투를 중심으로 펼쳐진다. 처음에 시도하는 지휘관의 선택에서 함대의 편성까지 다양한 명령이 준비되어 있는 관계로 하나하나 세심한 배려가 필요하다. 우선 함대 사령관을 살펴보면 제국측과 동맹측의 능력이 거의 동일하거나 동맹측의 수준이 높다는 것에 의아하게 생각하는 사람도 있을 것이다. 그것은 관점의 차이라고 할 수 있는데 동맹측 대부분의 장성은 보급, 사기가 최저였던 암리츠어 전투에서 패퇴하는 관계로 소설을 읽을 경우 인물의 수준이 매우 격하된다.

그러나 동맹군은 인물면에 있어서 제국에 비해 결코 뒤지지 않는다. 특히 뷔코크, 우란프, 보로딘 등의 장성은 제국측의 1급 인물들과 비슷한 수준인데다 적절한 부관으로 지원해 주는 경우, 불패의 마술사 양 웬리에도 필적하는 수준이 될 수 있다. 모톤, 애플턴, 알살렘 등의 장성들은 비록 전반적인 능력에서 뒤지는 편이지만 적절한 부관을 선택하면 제국의 통상적인 장성들에 비해 부족하지 않다. 동맹측의 문제는 인재의 수준이 아니라 그 인재를 적절히 활용해 주는 것이다. 특히 쉔코프, 린츠와 같이 거의 불멸이라 생각될 정도의 점령의 천재들이나 포플란, 이반 코네프 등의 전투기 실력자는 부관으로서 해당 능력을 압도적으로 높여 주는데 기여한다. 대부분의 경우 한가지 능력에만 우수한 인물들은 동맹측에 산재해 있다. 최고의 운영 실력을 보이는 카젤누, 프레데리카 등은 부관으로서 함대 운영을 맡기는데 필요하다. 특히 프레데리카는 레벨이 낮은 관계로 성장이 빠르다는 장점이 있다.(프레데리카의 존재는 양 함대를 최강으로 만들어 주는데 크게 기여하고 있다. 양 웬리는 운영을 제외한 모든 능력이 우수하기 때문에 프레데리카와 같이 운영 능력이 높은 인재가 절실히 필요하다) 즉 동맹측은 적절한 부관을 선택해 주는 것으로 함대 편성에 큰 이익을 준다. 이미 설정된 부관을 정해도 되겠지만 가급적이면 그 지휘관의 능력에 맞는 인물을 부관으로 편성하도록 한다. 예를 들어 처음 설정된 보로딘 중장의 부관은 코날리 소령인데 대신 라프와 같은 인물로 대치해줄 경우 보로딘 함대의 모든 능력은 상당히 상승한다. 단 부관에 의해서 도움을 받을 수 없는 수치가 있다. 그것은 통솔력으로 함대가 위기에 빠졌을 때 유니트의 사기 감소에 영향을 미친다. 통솔력이 극단적으로 높은 라인하르트, 양 웬리 등은 사기 감소로 인한 전투 불능이 거의 없다.

적절한 지휘관, 그에 맞는 부관을 선택해 주었다면 끝으로 함대의 부대 편성을 잘 해야 한다. 우선 은영전 게임에서 제공하는 형태의 편성은 그다지 도움이 되지 않는다. 정말로 적절한 함대 편성을 하겠다면 자신이 직접 선택하는 편이 좋다.

우선 함대 편성할 때 그 함대의 기동성, 그리고 어느 쪽이 치중할 것인지를 생각해야 한다. 예를 들어 기동성 최우선으로 하겠다면 공작함, 보급함 등의 특수 지원함을 생략하고 오로지 고속 전함[H]만으로 편성해야 한다.

고속 전함의 경우 엄청난 기동성과 함께 최고의 선제 공격권을 갖기 때문에 특히 질풍의 울프 볼프강 미터마이어의 경우 최고의 이동 능력을 발휘함으로써 적보다 유리한 입장을 점유하곤 한다. 또는 고속 전함을 전방에 배치하고 방어력이 낮은 순양함을 그 뒤에 배치하는 형태도 기동성 상승에 기여한다. 또한 순양함은 사정거리가 가장 긴 중성자 미사일로 후방 지원을 해 줄 것이다.

공격성 중시를 위해서는 최전방에 공격항모[A]를 배치하는 것이 좋다. 공격 항모는 일단 전함의 두배에 달하는 최고의 방어력(262)을 자랑하는데다

근접하여 전투기에 의한 공격을 시작하는 경우 그 파괴력은 여실히 드러난다. 다만 공격항모는 기동성 면에서 매우 뒤지는 점이 흠이다. 그러나 정작 적과 마주치게 되면 뛰어난 공격력을 보여 준다. 또한 공격 항모는 전투기 외에도 빔, 미사일의 위력이 상당히 높기 때문에 전투기 유용하게 사용할 수 있다. 공격 항모의 후방에는 방어력이 낮으나 후방 지원이 가능한 강력한 미사일을 탑재한 순양함[C]이나 구축함[D] 등을 배치하도록 한다. 특히 제국군의 경우 각 구축함의 공격 능력은 전함보다도 높다.

레일건(레일 캐논)은 거리에 무관하게 큰 피해를 입힐 수 있으며 전함의 포격보다도 강력하다. 동맹군의 경우 구축함의 위력은 제국군에 비해 훨씬 뒤진다. 그러나 일반적으로 전함[B]을 전방에 배치하고 후방에 순양함을 배치하는 형태의 진형이 주로 사용된다. 전함은 직접적인 행성의 점령에 이용되는 관계로 반드시 필요한 전투함 중의 하나이다.

많은 공격 기회를 주겠다면 기함을 중심으로 기러기가 날아가듯이 V자 모양으로 편성하

적함을 집중 시격한다

도록 한다. 그러나 공격 집중 효과는 떨어지게 마련이다.

함대 편성은 이와 같이 적절한 용도에 따라 그 구성을 달리 한다. 사령관에 따라, 또한 전투의 형태에 따라 그 편성을 달리하는 것이 중요하다. 전투 중에도 함대를 재편할 수 있다. 만일 전투 중 기함 유니트 외의 유니트를 선택하면 재편성 모드로 바뀌어 기함을 중심으로 체스판 모양의 영상이 투영된다. 여기서 적절히 이동시키면 된다.

함대 편성과 더불어 그 후에 가장 중요한 일은 적절한 전술과 전투시의 이동과 공격일 것이다. 제 아무리 높은 방어력을 갖춘 공격항모라도 후미나 측면에서 공격을 받으면 위험하므로 최고의 사정 거리와 강력한 위력을 갖춘 중성자 미사일은 너무 근접하면 그 효과가 떨어진다. 다시 말해서 적에게 충분한 피해를 입히고 아군의 피해를 줄이겠다면 근접하는 것은 좋은 일이 아니다. 공격 항모의 경우 최전방에 배치하여 근접시켜야 하나 그외의 전투함은 가급적 최대 사정 거리 부근에서 사격을 가할 수 있도록 한다. 일반적으로 빔이나 미사일의 최대 공격 효과는 사정 거리의 75%선에서 나타난다. 적의 후미나 측면을 노리고 또한 적절한 거리에서 조준을 실시한다면 아마 전투에서 승리는 그렇게 어렵지 않을 것이다.

동맹측 엔딩

은하의 역사를 장식한 두 영웅

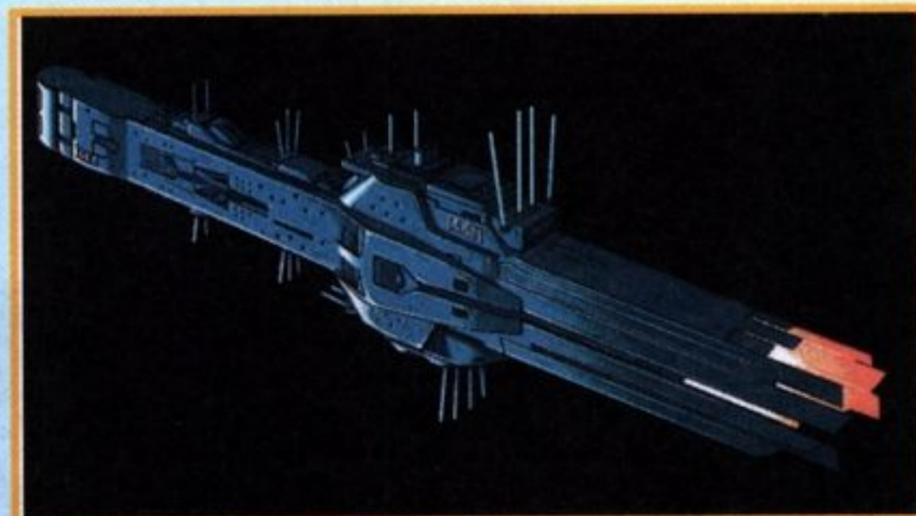
제국측 엔딩

아래는 은영전에 대한 상세한 보조 자료들이다.

각 함선별 무기에 대한 특성치

각 함선별 특성치와 능력을 소개한다. 무기의 파괴력은 1척당 파괴력으로 전함의 경우 파괴력 함선수 만큼의 위력을 발휘한다.

전함

한 부대에 3000척으로 편성되며 빔의 위력은 압도적이다. 사정 거리 또한 모든 빔무기 중 최고이기 때문에 유리한 입장에서 싸울 수 있다. 또한 전함및 고속 전함 부대에는 양륙함을 탑재하여 점령 공격시 제일선에 나선다.

제국군			동맹군		
	파괴력	사정 거리		파괴력	사정 거리
중성자빔	720	75~100	광자포	720	75~100
수소폭탄	600	40~80	수소폭탄	600	40~80
발큐리	480	0~50	스타르타니언	450	0~50

동맹군은 제국군에 비해 적은 수의 스파르타니언을 탑재하기 때문에 그 파괴력이 낮다. 대신 동맹군의 스파르타니언은 제국군의 발큐리에 비해서 대당 위력이 높다.(발큐리 40, 스파르타니언 50) 따라서 적은 수의 스파르타니언으로도 더 많은 수의 발큐리에 비해 보급면이나 출격 횟수 면에서도 유리한 점이 있다.

고속 전함

무기의 특성치는 전함과 같다. 그러나 기동성과 공격 개시 속도는 압도적으로 우세하다.

순양함

순양함의 절대적인 장점은 중성자 미사일에 있다. 전함의 빔포를 능가하는 사정 거리를 갖춘 중성자 미사일은 그 엄청난 위력을 통해 함대의 주력화기로서 확고한 위치를 차지하고 있다. 만일 충분한 보급만 있다면 4000척의 순양함이 쏟아내는 중성자 미사일의 파괴력은 압도적인 화력을 가질 수 있다.(파괴력은 항모의 전투기 공격에 이어 2위이다)

또한 고속 전함에 비길 정도의 선회 속도와 구축함에 이은 두번째의 이동력은 전함과 함께 함대의 주력이 되기에 충분하다. 고속의 전투에 적합한 함대 편성은 고속 전함을 전방에 배치하고 순양함의 중성자 미사일로 후방에서 지원하는 형태이다.

제국군			동맹군		
	파괴력	사정 거리		파괴력	사정 거리
중성자포	360	60~80	중성자포	360	60~80
중성자미사일	1000	82~110	중성자미사일	1000	82~110
발큐리	200	0~50	스파르타니언	150	0~50

공격 항모

한 부대의 편성은 2000척에 이동력도 매우 낮지만 전함의 두배에 달하는 방어력과 압도적인 전투기 공격은 모든 유니트의 공격화기 중 최고의 위력을 자랑한다.

빔 공격력도 우수한데 반해 사정 거리가 짧다는 것이 단점이다. 따라서 공격 항모는 최대한 근접하여 전투를 벌여야 한다.

제국군			동맹군		
	파괴력	사정 거리		파괴력	사정 거리
중성자포	960	60~80	중성자포	1440	60~80
중성자탄	800	33~55	중성자탄	600	33~55
발큐리	4800	0~50	스파르타니언	5000	0~50

구축함

한 부대의 편성은 2000척. 낮은 방어력과 비교적 뒤지는 공격력을 갖고 있다. 그러나 공격 및 이동에서는 게임에 등장하는 유니트 중 최고의 속도를 자랑하며 선제 공격이 용이하다.

제국군			동맹군		
	파괴력	사정 거리		파괴력	사정 거리
레일건(캐논)	910	45~90	중성자포	360	60~80
광자미사일	1100	35~50	광자어뢰	1120	33~55
발큐리	80	0~50	스파르타니언	-	-

제국군과 동맹군의 구축함은 그 가격에 있어 큰 차이가 난다. 그런 이유에선지 제국군의 구축함은 공격 능력만으로 볼 때 순양함이나 전함에 비해 뒤지지 않는 위력을 발휘하고 있는 반면, 동맹군의 구축함은 광자 어뢰 외에는 큰 장점이 없다. 제국군 구축함의 주화기인 레일 캐논은 질량 병기로서 거리에 무관하게 강력한 파괴력을 자랑한다. 반면 동맹군은 선회 능력이 높은 광자 어뢰로 적의 배후를 노리기에 좋다는 장점이 있다.

함선별 방어력 비율표

방어력 비율표는 각 전투함의 종류와 공격받는 방향에 대한 방어 효율을 나타낸 것이다.

	전방	측면	후방
전함	131	90	69
고속 전함	120	80	60
공격 항모	262	181	138
순양함	114	75	56
구축함(제국)	108	70	52
구축함(동맹)	105	68	51
수송함	79	54	41
공작함	75	58	45

위의 도표와 같이 전방과 후방의 방어력에 극단적인 차이가 있다.

계급별 진급표

	계급	레벨	필요 경험	부대수
제독	원수	39	60000	10
	상급 대장	34 38	50000	9
	대장	29 33	40000	8
	중장	24 28	20000	7
	소장	20 23	10000	6
	준장	16 19	8000	5
	대령	12 15	7000	
	중령	8 11	6000	
부관	소령	6 7	4500	
	대위	4 5	4000	
	중위	2 3	3500	
	소위	0 1	3000	

동맹군에는 상급 대장이 없기 때문에 그대로 대장으로 표시된다. 필요 경험이란 계급별로 한 레벨이 증가하기 위해서 필요한 경험치이다. 예를 들어 소장의 계급을 가진 인물이 1 레벨 증가하기 위해서는 10000의 경험치를 얻어야만 한다.

게임을 위한 조언

이 게임은 소설 은영전에 바탕으로 소설의 내용을 완벽하게 재현한 게임이다. 오랜 시간에 이르는 전투들, 그리고 적의 주성계를 점령하면서 느끼는 희열, 이런 매력은 너무나 쉽고도 지루한 전투만을 반복하는 삼국지류의 게임과는 분명히 다른 느낌을 주고 있다.

올 겨울엔 좋은 시뮬레이션 게임들이 산더미같이 쏟아질 듯하다. 탄생이나 레슬엔젤스 3, 대항해시대2 등... 이러한 수많은 게임들 속에서 은하영웅전설 Ⅲ 스페셜은 그 개성적인 모습으로 또 하나의 높은 위치를 차지하고 있다. 진정 승리의 기쁨을 맛보고 싶다면, 그리고 전투라는 상황을 좋아하는 게이머라면 어떤 게임을 선택할 지는 자명하리라.

다시금 침묵속에
잠드는 은하

IBMPC 집중공략

아머드 피스트

ARMORED PIST

- **제작사** : 노바 로직
- **장 르** : 탱크 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
  메모리: 4MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 애드립, 롤랜드, 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구:마우스 필수
- **발매일** : 95/1월 중순 발매
- **가 격** : 39,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

참고-이 게임은 XMS 메모리를 사용한다.
따라서 게임이 제대로 실행되지 않는다면 EMM386, QEMM 등 메모리 관리자를 사용하지 않고 게임을 하도록 한다

캐터필러의 둔중한 울림이 전장을 뒤흔들고 T-80전차의 위용이 스크린을 압도한다.

접촉을 알리는 목소리와 함께 포수의 민첩한 손놀림이 이어지고 잠시 후 포신으로부터 날아간 불꽃이 적 전차를 집어 삼킨다. 연기로 휩싸인 적의 모습에 안도감을 느끼는 것도 잠시 뿐. 언덕 위로 모습을 드러낸 적의 모습을 발견한 동료의 다급한 외침이 귓가에 들려 온다...

아머드 피스트는 코만치로 널리 알려진 노바 로직사의 제품이다. 코만치에서 사용된 바 있는 복셀 스페이스(VOXEL SPACE) 방식을 채택하여 현실과 같은 멋진 그래픽을 제공하는 이 게임은 M1 탱크 플래툰 이후 소외되었던 전차 전투 시뮬레이션계에 기대를 불어넣고 있다.

언덕 너머에서 총격을 가해오는 M-24 HIND

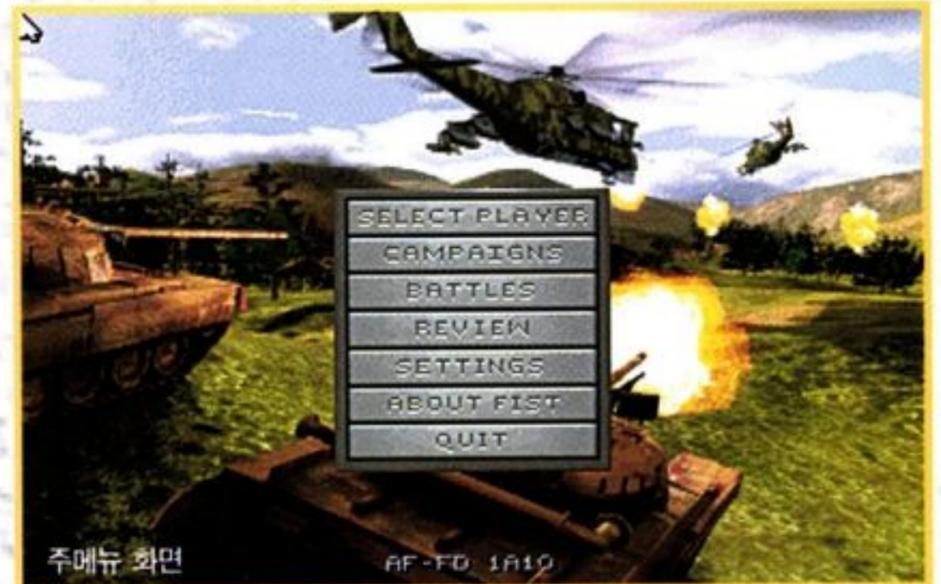
주메뉴

게임을 시작하면 아래와 같은 주메뉴 화면이 등장한다.

인물 선택 (SELECT PLAYER)

새로운 인물을 설정하거나 기존에 설정해둔 인물을 선택한다.

전역(CAMPAIGN)

하나의 전략 목표를 완수하는 모드로 각각의 전역에는 임

주메뉴 화면

무에 해당하는 여러개의 전투(Battle)를 포함하고 있다. 하나의 전역에서 모든 전투 임무를 마치면 전역의 전략 목표를 달성하게 된다. 전략 목표를 달성한 전역은 제목 앞에 하얀색 동그라미로 표시된다.

전투(BATTLE)

전역 내에 있는 전투 임무 중 하나만을 선택하여 게임을 하거나 편집기에서 작성된 새로운 임무들을 선택하여 게임을 할 수 있는 모드이다.

검토(REVIEW)

적과 아군으로 등장하는 전투 병기에 대한 제원을 볼 수 있다.

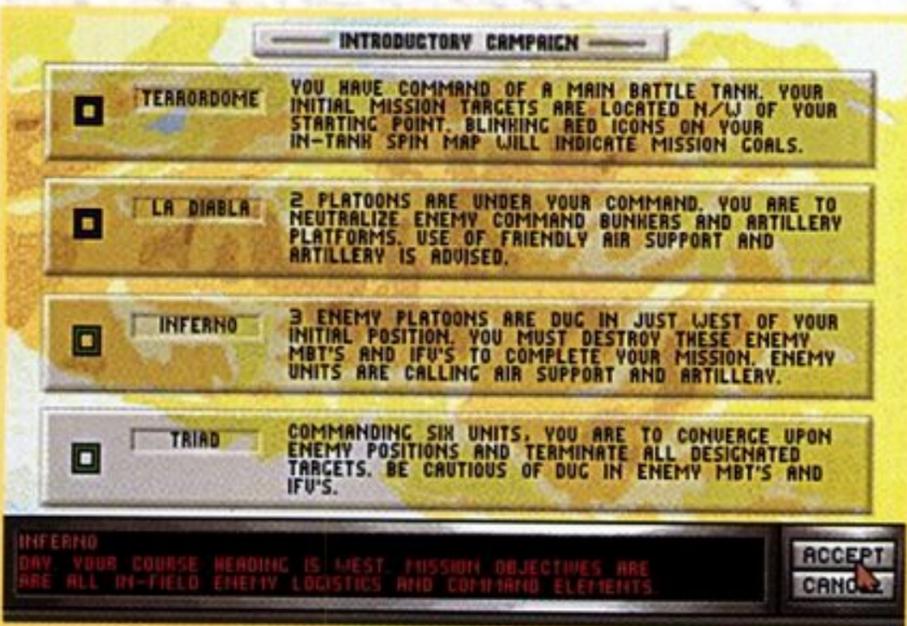
설정(SETTING)

게임을 실행하기 위한 다양한 옵션을 선택한다. 조종을 위한 기기 설정, 그래픽의 세밀함, 음향 효과 등의 설정을 하게 된다.

미국의 주력 전차(MBTs) M1 에이브람스

전차의 조종

이 게임에 있어 플레이어는 한 전투의 상황을 책임지는 입장에서 적과 맞서게 된다.

MBTs(Main Battle Tanks: 주력 전차)나 IFVs(Infantry Fighting Vehicle: 보병 전투 차량)의 전투 화면에서는 전차 내부의 조종석에서 적을 맞아 공격를 시도할 수 있으며 CCV (Command and Control Vehicle: 지휘 차량) 모드에서는 전장의 지도를 통해 부대의 이동, 소대의 공격 방법 등에 대한 자세한 명령을 내리게 된다.

연습 모드의 전투 선택

전차 조종	
〈↑〉	전차 가속
〈↓〉	전차 감속(후진)
〈→〉	오른쪽으로 회전
〈←〉	왼쪽으로 회전
〈D〉	기어 주행(DRIVE) 모드(평지 고속 이동시)
〈L〉	기어 하단(LOW) 모드 (언덕길 주행시)
〈N〉	기어 중립(NEUTRAL) 모드(정지)
〈R〉	기어 후진(REVERSE) 모드 (후진)
선회 포탑 조종	
〈ALT〉+〈↑〉	포신 위로 움직임
〈ALT〉+〈↓〉	포신 아래로 움직임
〈ALT〉+〈→〉	포신 오른쪽으로 움직임
〈ALT〉+〈←〉	포신 왼쪽으로 움직임
〈PgUp〉	포신 위로 느리게 움직임
〈PgDn〉	포신 아래로 느리게
〈X〉	포신 오른쪽으로 느리게
〈Z〉	포신 왼쪽으로 느리게
〈*〉	포대 중립 위치로 복귀
무기/전차 선택	
〈TAB〉	다음 전차 조종 모드로
〈ALT〉+〈TAB〉	앞 전차 조종 모드로
〈CTRL〉+〈TAB	다음 전차 조종 모드로
〈ENTER〉 ,〈CapsLock〉	근접 목표 조준
〈1〉~〈4〉	무기 선택(장전)
〈5〉	SAM 장전
〈6〉	SAM 발사
〈7〉	포격 지원 요청
〈8〉	공중 지원 요청
〈9〉	연막탄 발사
〈W〉	다음 무기 선택
〈ALT〉+〈A〉	자동 조종 선택
〈ALT〉+〈S〉	AUTO TURRET ON/OFF
〈F5〉	야간 시계 장치 ON/OFF
〈F7〉	엔진 연막 ON/OFF(야간에 유용함.)
〈SPACE〉	선택된 무기 발사
그 밖의 선택	
〈F1〉	일시 정지
〈F2〉	기본 조종 화면
〈F3〉	넓은 전경 화면
〈F4〉	외부 시계(뒤에서 본 전차)
〈F10〉,〈ESC〉	CCV 모드
〈F11〉	상태 화면
〈F12〉	설정 모드

일반적으로 전차의 조종은 키보드만으로 가능하다. 그러나 이 게임에서는 일반적인 조이스틱을 비롯하여 다양한 조종 장치를 지원하므로 조이스틱과 마우스를 같이 사용하면 보다 원활한 게임 진행을 할 수 있다.

조이스틱을 사용할 경우 스틱은 커서와 같은 역할을 하며 버튼 1은 무기 발사, 버튼 2는 근접 목표 조준의 역할을 한다. 만일 설정 모드에서 AUTO TURRET이 ON 상태일 경우

M1 전차의 후미 모습

버튼 2를 누르면 근접 목표 조준/포대 중립 위치의 두가지로 자동적으로 바뀐다.

또한 마우스를 사용하여 전차의 조종 외의 모든 것을 선택할 수 있다는 것에 주목하자. 매뉴얼의 각 병기별 조종 화면을 참고하여 마우스로 클릭하면 전차에 대한 여러가지 명령을 내릴 수 있다.(무기의 표시등을 선택하면 선택한 무기가 장전된다) 또한 회전 포탑의 조종도 키보드보다는 마우스를 이용하는 것이 더 편리하다.

원래 M1 전차의 조종에는 4명의 인원이 필요하다. 배틀 탱크 등의 게임에서는 이러한 설정에 충실하고 있지만 아머드 피스트에서는 오로지 1명이 조종과 전투를 담당하게 된다. 그러나 다양한 조종 장치를 사용하여 두명 이상이 같이 게임을 즐기는 방법도 있다. 예를 들어 한 사람은 조이스틱으로 전차의 조종을 맡고 다른 사람은 마우스로 포대와 기타 무기 선택 등을 맡으면 더욱 실감나게 게임을 즐길 수 있다.

M1전차의 내부 조종 화면

CCV 모드

CCV 모드는 작전 수행에 있어 중요하게 작용하는 부분이다. 여러개의 소대를 지휘하기도 하는 전투에 있어 적절한 목표 설정, 이동 경로 선택 등은 작전을 수행하고 아군의 피해를 최소화시키는데 있어 필수적이기 때문이다.

처음 전투가 시작되면 무조건 CCV 모드를 통해 이동 경로를 재설정하도록 한다. CCV 모드에서는 마우스로 메뉴 선택을 통해서 간단히 명령을 내릴 수 있으므로 키조작은 생략한다. CCV 모드에는 현재 아군의 전력, 그리고 목표 등이 상세하게 표시된다.

여기서 레이더 화면에 발견되지 않는 적 전투 차량은 표시되지 않는 점에 유의하자. 따라서 플레이어는 보이지 않는 적을 피하고 목표를 향해 접근하는 것에 주의해야 한다.

시작 즉시 설정된 경로는 목표까지의 최단 거리를 나타낸다. 또한 이 경로에는 적의 매복이 있는 경우가 많으므로 적의 매복을 피하기 위해서는 새로운 경로를 설정해야 한다. 가위 모양의 아이콘을 통해 지도상의 방향점을 선택하면 경로가 삭제된다. 이후 다시 경로를 설정해 주도록 한다. 지도를 통해 정면에서 우회하면서 가급적 평지를 지날 수 있는 지역을 선택하는 것이 중요하다.

CCV 화면을 주의한다

전투

기본적으로 전투에서는 레이더 화면과 지도를 충실히 참고하도록 한다.

레이더 화면의 적의 위치를 잘 파악하여 접근하고 접촉(CONTACT)하게 되면 바로 근접 목표 조준키를 이용하여 최초의 적을 격파한다. 주의할 점은 전차의 경우 한번 발사 후 재장전에 시간이 걸린다는 점이다. 따라서 다수의 적을 혼자서 상대하려 하는 것은 무모한 일이다. 또한 초탄 발사에 주의하도록 하자. 전차전의 생명은 적을 먼저 발견하고 초탄에 명중시키는 일에 있다.

적 전차를 격파한다

전차의 화기

현대 전차전에 이르러 초범 장갑 등 다양한 복합 장갑의 등장은 더욱 다양한 대전차 화기의 발전을 불러 왔다. 전차의 화기는 한계를 가지고 있다.

따라서 적의 다양한 병기에 대해 적절한 무기를 선택함으로써 전투에 임해야 한다.

철갑탄(ADPS: AP Discarding Sabot)

2차대전 때까지 사용되었던 최강의 철갑탄으로 이 게임 내에서는 현재 주력 포탄인 AP-FSDS 등 모든 철갑탄의 총칭으로 사용된다. 철갑탄은 작약이 충전되지 않은 포탄으로 적의 장갑을 관통하여 적을 무력화시키는데 목적이 있다. 포탄 자체의 폭발력이 거의 없기 때문에 장갑을 갖추지 않은 전차 이외의 목표물에는 별로 유용하지 않다.

성형작약탄(HEAT: High Explosive Anti Tank)

포탄에 장착된 화학 에너지를 이용하여 장갑을 꿰뚫는 포탄. 대전차용으로 개발되었으나 폭발시 발생하는 메탈 제트를 무력화시키는 복합 장갑으로 인해 철갑탄에 그 주력을 내주고 말았다. 주로 장갑이 얇은 IFVs에 유용한 화기이며 복합 장갑을 갖추고 있는 MBTs에는 적합하지 않다. 그러나 복합 장갑을 사용하지 않는 러시아의 T 80에는 어느 정도의 효과를 나타낸다.

점착유탄(HEP: High Explosive Plastic)

HEP은 미국식 명칭으로 정식 명칭은 HESH(HE Squash Head). 러시아에서는 HE라 부른다. 가소성 작약을 장갑에 압축시켜 발화하는 포탄으로 HEAT와 마찬가지로 장갑이 두터운 MBTs에는 적합하지 않다. 강화 철근 콘크리트에도 효과가 있기 때문에 벙커 등의 구조물 격파에도 적합하다.

기관포 (MG: Machine Gun)

간단히 말해서 전차에 탑재된 기관포를 의미한다. 장갑이 거의 없는 연료 탱크 등의 구조물이나 보병, 적 헬기의 요격에 적합하다. 장전이 필요없는 화기로 급한 상황에서 적절히 사용할 수 있다.

대전차 미사일 (Anti Tank Missile)

TOW, AT 6 등의 화기로 장갑차, 대전차 헬기 등에 탑재되며 대전차 화기 중 최고의 명중율을 자랑한다.

목표물은 역시 전차로써 최고의 효과를 얻을 수 있다. 그 외의 모든 지상 목표에도 적절한 위력을 발휘한다.

소이탄(HEI: High Explosive Incendiaries)

장갑차의 주포에 탑재되는 화기로 MBTs를 제외한 대부분의 목표에 적합하다. 또한 장전에 시간이 걸리지 않는 장점으로 장갑차에 있어 최대로 유용한 효과를 기대할 수 있다.

지대공 미사일(SAM: Surface to Air Missile)

장갑차에 탑재된 병기로 적의 공중 공격에 가장 유용하다. 만일 전투 중 적의 지원 헬기가 포착될 경우 재빨리 연막탄을 날리고 후진하여 몸을 감춘 후에 장갑차의 SAM으로 적의 헬기를 날려 버릴 수 있다. SAM이 없는 경우 기관포를 계속 연사하도록 한다.

연기가 피어오르는 적 전차

추락하는 하인드D

전투에 임하여

현대 전차전에 있어 가장 중요한 점은 먼저 발견하고 먼저 쏘는 일이다.

따라서 최대한 적의 공격에 유의하면서 적의 측면이나 배후를 노릴 수 있도록 해야 한다. 그리고 영웅심을 가지지는 말자. 적은 다수이며 아군에는 동료가 존재한다. 가급적 동료 전차와 함께 임무에 임하고 필요한 경우 포격 지원이나 공중 지원을 요청하도록 한다.

처음 전투가 시작되면 바로 ESC키를 눌러 CCV 모드로 변경하고 목표와 현재 설정된 경로를 잘 살피도록 한다. 특히 지도상에 나타나는 지형의 효과에 유의하자. 적은 주로 아군의 이동 경로를 노리고 측면이나 후면에서 접근해 오기 때문

EXIT UNIT EDIT 00:00 OLR

I CMDR: EXPERIENCED	ADV: ADV TO CONTACT	FORM: LINE	SPEED: MED	
UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
ABRAMS	000%	100%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 20, HEP: 5, SC: 20
BRADLEY	040%	100%	AUTO	TOW: 2, HEI: 500, AP: 400, SAM: 2, SC: 20

II CMDR: EXPERIENCED	ADV: ROAD MARCH	FORM: WEDGE	SPEED: FAST	
UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
ABRAMS	000%	100%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 20, HEP: 5, SC: 20
BRADLEY	000%	100%	AUTO	TOW: 2, HEI: 500, AP: 400, SAM: 2, SC: 20

III CMDR: EXPERIENCED	ADV: ROAD MARCH	FORM: WEDGE	SPEED: FAST	
UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
ABRAMS	000%	100%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 20, HEP: 5, SC: 20
BRADLEY	000%	100%	AUTO	TOW: 2, HEI: 500, AP: 400, SAM: 2, SC: 20

IV CMDR:	ADV:	FORM:	SPEED:	
UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION

소대 화면

T80의 위용

에 처음 설정된 경로는 무시하고 새로 설정하는 편이 좋다.

지뢰밭을 주의하는 것도 중요하다. 지뢰는 시야에서 보기 어렵고 매우 작은 물체이지만 큰 피해를 준다.

CCV 화면에서는 앞서 말했듯이 포착 불능의 적 이동 화기는 표시되지 않는다.

따라서 이들의 공격 예상 지점을 예측하여 적의 측면을 노리거나 목표를 위해서 아예 피하는 편이 좋다.

공격 경로를 선택할 때는 지형의 효과에 유의해야 한다. 전차에 있어 가장 위험한 것은 언덕을 올라가서 적을 공격하는 것이다. 전차는 배면이 가장 약할 뿐더러 아래쪽에 있는 적을 공격하는 것에 적당치 않기 때문에 언덕 너머에서 아군을 노리고 있는 적 앞에 나서는 일은 마치 죽음을 향해 달려 가는 것과 마찬가지다. 가능한 한 언덕은 우회하여 지나가도록 하자.

또한 정면의 골짜기를 경유하는 코스도 적절하지 않다. 적은 대개 최단 거리쪽에 주력 부대를 배치하며 특히 골짜기 등 반드시 통과해야 할 지역에는 매복하기 마련이다. 이런 경우 산을 우회하여 적의 배후를 노리는 작전을 펼 수도 있다.

아군 부대는 초기에는 모두 자동 조종으로 선택되어 있다. 플레이어는 한대의 전차만 적절히 조종해도 임무를 완수할 수 있다. 그러나 자동 조종 시에는 연막탄을 사용하거나 후진하는 등의 방어에 취약하다. 따라서 때때로 다른 전차들을 살펴 보고 적절한 방어 태세를 취하는 것이 좋다. 특히 야간에는 엔진 연막(ENGINE SMOKE)를 사용하여 적의 시계를 방해하는 것도 좋은 방법이다. 단 이렇게 다른 전차를 살피려고 할 때 자동 조종 모드를 계속 선택하는 것을 잊지 말자. 비록 자동 조종에 상당한 취약점이 있지만 적어도 조종을 안하는 것보다는 유리하기 때문이다.

목표를 발견하면 적절한 무기를 선택하는 것도 중요하다. 재장전 시간 때문에 적절하지 않은 화기를 사용하여 시간과 화기를 낭비하는 것보다는 재장전을 하더라도 꼭 필요한 화기를 사용하는 것이 일격 필살의 전제 조건이다. 전차전은 곧 일격 필살의 전투라는 것을 항상 마음 속에 새겨 두자.

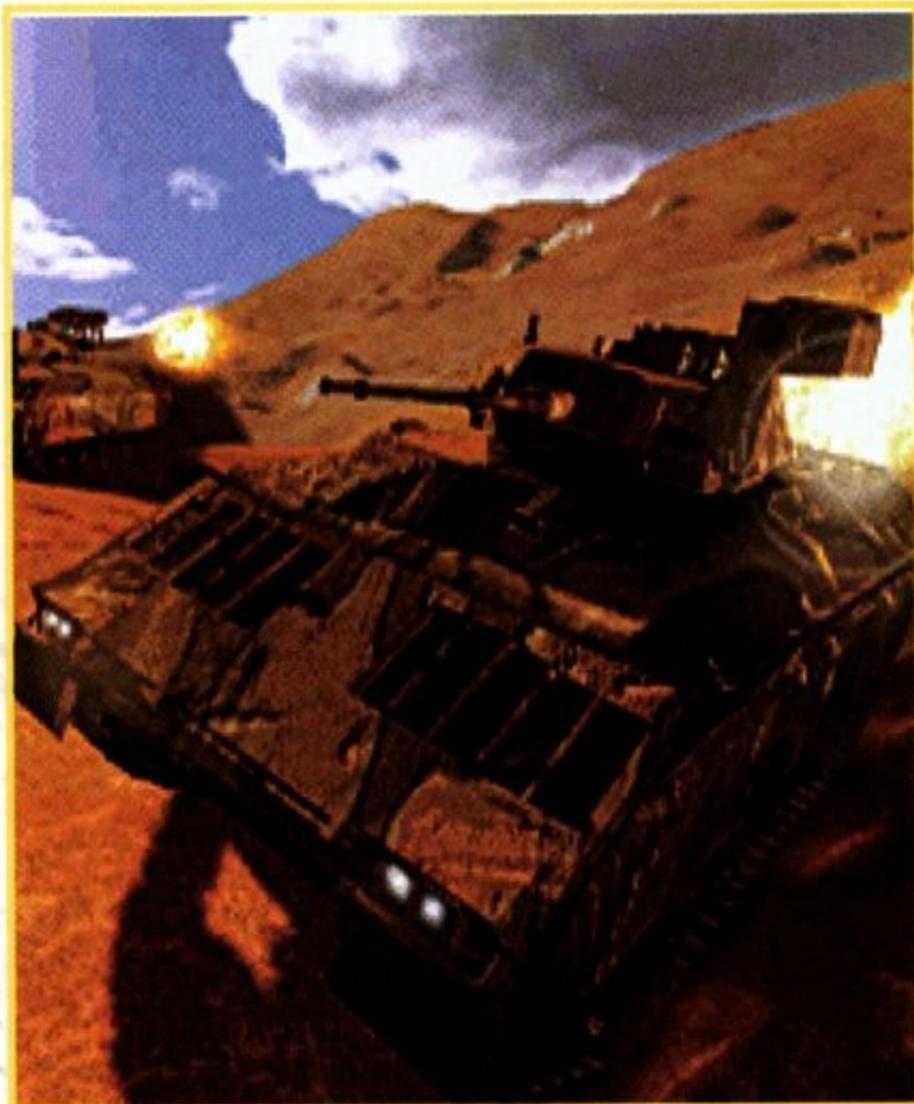
적의 잔해를 헤치며...

분석을 마치며

오랜만에 멋진 전차전을 경험한 기분이다. 연기가 피어오르는 적 전차의 잔해를 지나며 적의 습격에 대비하는 긴장감이나 동료의 다급한 목소리에 연막탄을 피우며 전속 후진하고 적을 향해 포화를 날리는... 그런 긴장과 스릴의 연속이 게임 전체를 지배하고 있다.

특히 배틀 탱크나 탱크 플래툰과는 비교도 할 수 없는 멋진 그래픽과 마치 실제 전장을 가로지르는 듯한 현장감은 아머드 피스트의 재미를 한껏 더해 주고 있다.

단지 이전에 등장했던 게임에 비해 액션 게임쪽으로 흐른 듯한 느낌이 없지는 않지만... 특히 포수나 운전수 등의 체계를 무시하고 일률적으로 조종하게 만든 체계라던가, 몇발을 맞아도 유유자적하는 아군에 비해 초탄에 날아가 버리는 적 전차는 왠지 이 게임을 너무 쉽고 간편하게 만들고자 노력한 것이 아닌가 생각될 정도였다.

그러나 자체 내에 갖추고 있는 임무 편집기나 다양한 현장감 등은 지금껏 나왔던 어떤 전차 게임보다 진보된 것이었다.

전투를 마치고...

챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

용남중/

제공 : 게임챔프 취재부

수퍼 알라딘보이 팩 각 1개

김영주/

최동섭/

2 초음속 퀴즈

문제 「듀얼 오브II」의 주인공인 아레스는 1000년전의 알렉스라는 과학자가 1000년 뒤에 일어날 재앙을 막기 위해서 만들어낸 복제 인간입니다. 그렇다면 알렉스는 누구에 의한 재앙을 막기 위해서 아레스를 만들었을까요?

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1995년 2월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 4월호 챔프 게시판

3 2월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

김봉근/

김한석/

정답 킹케이룰

이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

4 열성 애독자 엽서 당첨자

김남규/

이상 1명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

협찬 :

윤세영/

서영준/

최해민/

김만진/

이상 4명에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다.

5 〈네모네모 로직 2차 경연대회〉 당첨자 명단

최우수상 :1명 「동경 디즈니랜드」

김송환/

우수상:1명 16비트 「슈퍼컴보이」 게임기 1대

양동탁/서

장려상:3명 신세대 감각의 「무선 호출기」(삐삐)

정경미/서

김용민/서

이호형/서

6 〈아랑전설 반짝퀴즈〉 당첨자 명단

1등 : 1명

네오지오 게임기와 100메가 네오지오용 〈진 싸울아비투혼〉 게임 카트리지

김영택/

2등 : 1명

네오지오용 〈진 싸울아비투혼〉 게임 카트리지

남일호/

3등 : 1명

슈퍼컴보이 1대

문철희/

4등 : 10명

슈퍼컴보이 팩 각 1개

명재현/

박명수/

최수환/

황지호/

하용근/

한태현/

손재완/

송지수/

박봉규/

유영노/

5등 : 10명

본사 발간 단행본 「나도 게임을 만들고 싶어」 1권씩

조규진/

박은성/

신동민/

김 원/

함민규/

유홍재/

조승기/

최석용/

정학근/

이승현/

6등 : 20명

「게임챔프」 원하는 과월호 1권

고민석/서

최홍범/경

오정세/충

한기원/서

곽규철/충

홍대식/서

김동욱/서

조현철/경

이기웅/서

장수훈/경

김인식/서

김효형/인

임영주/충

권성국/서

윤승운/서

정기복/충

조동철/경

임성순/강

전은철/인

최형식/서

7 「게임 음성 정보 700-7400 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물!!

감사합니다. 게임챔프와 스포키에서 운영하는 스포키 게임 음성 정보를 들어주시는 모든 분들에게 진심으로 감사의 말씀을 전해 드립니다. 매번 애독자 엽서에 게재되는 700-7400 앙케이트 문항에 따라 정보를 듣고 저희에게 개선점 등을 잘 알려주신 모든 분들에게 더더욱 감사의 말씀을 드립니다. 앞으로 더욱 노력해서 여러분 마음에 꼭! 드는 그런 정보가 되도록 노력하겠습니다.

당첨자 발표!

김호경/

이정섭/

이정재/

정미진/

김광열/

고준수/

강준수/

주은진/

정민수/

노진영/

＊이상 당첨자들에게는 IBM PC용 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

8 알립니다

지난 1월 3일 발행된 「슈퍼 동키콩 컨트리」 단행본에 수록된 '깜짝 상품타기 퀴즈'에 많은 분들이 응모하였습니다. 그렇지만 아직도 기회를 갖고 싶어하는 분들을 위해 기간을 한달 더 연기하고자 합니다.

응모요령 : 「슈퍼 동키콩 컨트리」 단행본에 수록된 응모권을 붙이고 문제의 정답을 써서 보냅니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「깜짝상품타기 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1995년 2월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 4월호

저희 게임챔프에서는 새봄을 맞이하여 독자 여러분께 더 알차고 신선한 게임챔프를 만들기 위해 내용개편을 단행했습니다. 여러분이 응모하셨던 부분중에도 누락된 코너가 있거나 코너끼리 통폐합된 코너도 있습니다. 그동안 누락된 코너에 응모하셨던 여러분에게 다시한번 양해의 말씀 드립니다. 단 챔프점수는 계속 존재합니다.

히트게임차트 4p에서 2p로 감소되었고, 틴틴갤러리와 4토막만화극장이 합쳐서 2p이고, 명작에세이는 2p입니다.

용어가이드, 독자게임평가, 이달의 명장면, 일본어강좌, 시스템분석, 챔프마당, 만남의광장, 토론광장, 게임교실은 다수독자들의 요청에 따라 폐지되었습니다.

〈군대 간 박성일을 찾습니다〉

1993년도에 게임챔프에서 일러스트를 해주던 박성일 군을 찾습니다. 혹시 주변친구나 본인이 이글을 보는 즉시 게임챔프 취재부로 연락주시기 바랍니다.

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-7400, 국내최초로 게임전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

받는 사람
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎ 702-3211/4 FAX 702-3215
140-111

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 핸디 알라딘보이, 네오지오, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라딘보이, 기타(　　)

이름: 　　**전화번호:**
생년월일: 　　**학교:**
성별: 남 여 　　**학년:** 　　**게임경력:약 년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '기대소프트순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

앞으로 PC통신을 위해 모뎀을 언제 구입할 계획입니까?
①이미 있다 ②1달 이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

앞으로 CD ROM게임을 즐기기위해 언제 CD ROM드라이브를 구입할 계획입니까? ①이미 있다 ②1달이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

700-7400 스포키 게임정보 퀴즈 정답은 (문제참고 : 94. 12월호 134P 또는 700-7400으로)

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼 컴보이	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
미니컴보이/핸디알라딘보이	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이)	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

이번호에서 가장 부실했던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

보너스 환상특급 퀴즈 정답은?
( )

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주었으면 하는 기사는?

천리안내에 게임챔프잡지코너(GO CHAMP)를 보시고 개선점을 지적해 주십시요.
성의있게 보내주신 분 5분을 추첨해 IBM 디스켓을 드리겠습니다

명작게임공략을 다루려고 합니다. 흘러간 명작게임중 꼭
다시 다루어 주었으면 하는 게임은?

지난 1년간 IBM PC게임을 구입한 적이 있다면 어느나라 게임을 몇번이나 구입했습니까?
한국(회), 미국 (회), 대만 (회)

IBM PC게임중 최근 인기있는 게임은

IBM PC게임을 공략으로 다루어주길 바라는 게임은

IBM 기획기사로 다루어주길 바라는 기사는

음성 게임정보 700-7400에 전화를 걸어보시고 개선점을 지적해 주십시요!
성의 있게 보내주신분 5분을 추첨해 IBMPC디스켓을 드리겠습니다.

이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까?
( )

어떤 정보의 광고를 원하십니까?( )
가장 재미 없는 광고는?( )

IQ. 200에 도전하는 네모네모 로직

3월호 네모네모 로직 문제

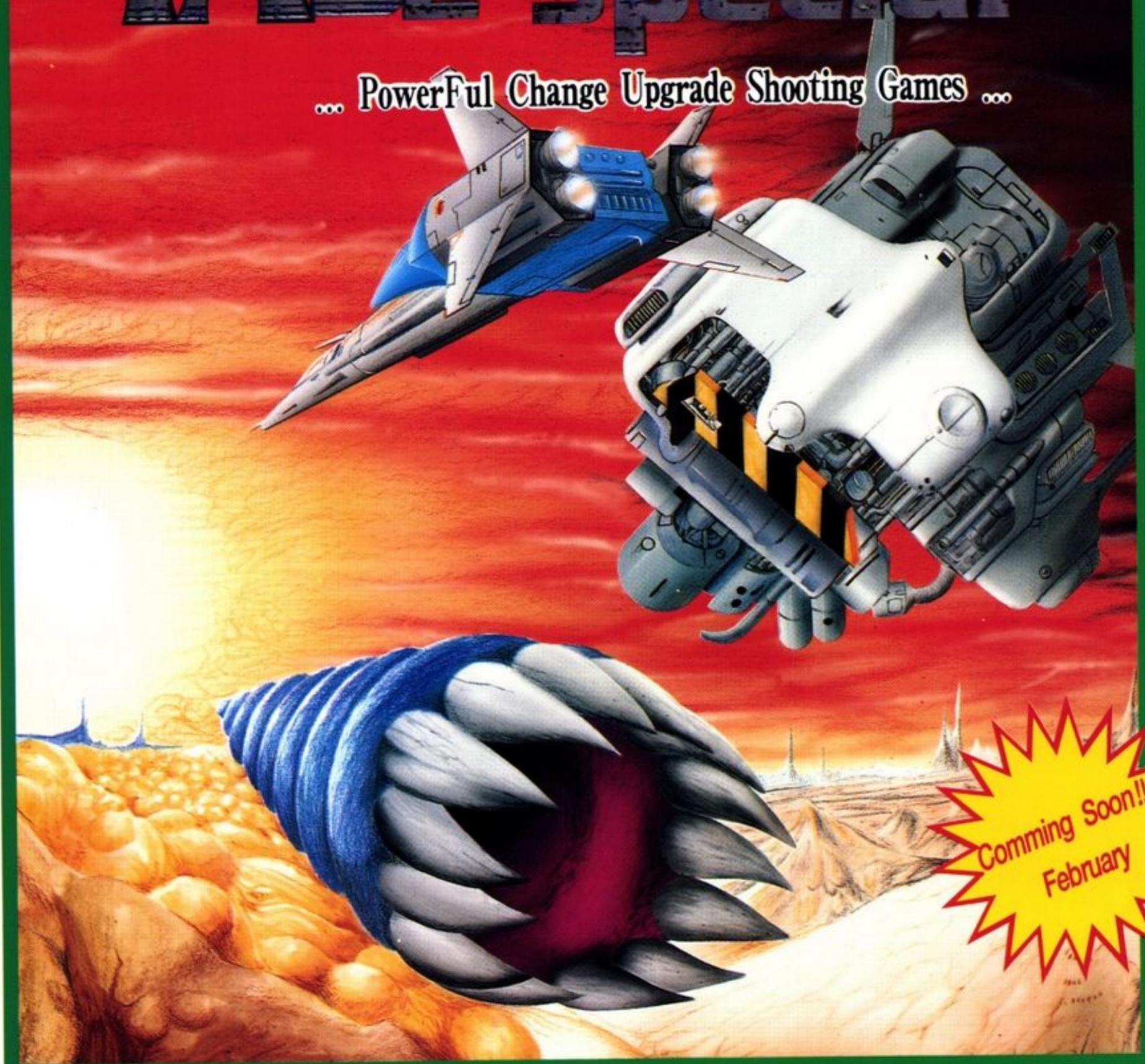
세로 열 힌트 (왼쪽부터): 3 / 5 3 / 6 4 / 4 2 2 / 1 2 3 / 4 2 / 6 2 / 4 3 1 / 2 3 2 / 6 1 2 / 1 3 4 / 3 7 / 4 2 2 / 4 2 / 2 3

가로 행 힌트 (위부터): 3 2 / 5 4 / 4 5 4 / 4 6 3 / 2 4 3 1 / 1 4 4 / 1 1 1 2 / 1 1 1 1 / 1 1 / 1 2 1 / 3 2 3 / 2 6 2 / 2 1 1 2 / 2 4 1 / 2 2 1

* 정답을 모르시면 기재하지 않으셔도 상관 없습니다.

SPEED !! ACTION !! INTEREST !!

IAS2 special

... PowerFul Change Upgrade Shooting Games ...

Comming Soon!!
February

Features :

1) Comunication TwoMode Insert
2) Story Mode Insert
3) Real Graphics Background
4) Powerful Surround Fx, Music System
5) Hardware Smooth Scroll
6) Stage Select Insert
7) Leave Up Weapon Insert

Requirements

IBM-PC 386 Faster
13" or Large Monitor
VGA, SUPER VGA 256 Colors, 4MB RAM
Adlib, Sound Blaster and Sound
Canvas(Midi) Sound Cards
Hard Disk 20MEGA

Sigmatek Entertainment inc, ltd.
TEL:(02)872-3820
FAX:(02)873-0480

제조판매원 :
보 고 월 드
서울시 마포구 현석동 106-5호
TEL:715-1675~6 FAX:707-1763